



Facultad de Bellas Artes

Localización y contacto

(*)

Facultade de Belas Artes de Pontevedra

R/ Maestranza, 2
36002 Pontevedra

986 80 18 00

bbaa@uvigo.es

belasartes.uvigo.es

Equipo decanal

Decano

Ignacio Barcia Rodríguez
dfba@uvigo.es

Vicedecana de organización académica

Paloma Cabello Pérez
vdfba@uvigo.es

Vicedecana de relaciones externas

Lola Dopico Aneiros
extfba@uvigo.es

Secretario

Juan Carlos Meana Martínez

Secretaría de Decanato

Maximino Villaverde
sdfba@uvigo.es

Tlf: 986 801 806

Fax: 986 801 883

Calendario Escolar

1.- El período lectivo del curso académico comprenderá del día **21** de setiembre de 2009 al **30** de julio de 2010. El mes de agosto no será lectivo.

2.- Las actividades académicas comenzarán y finalizarán en las fechas siguientes:

Primeir cuatrimestre: inicio: **21** de setiembre de 2009 / fin: **3** de febrero de 2010.

Segundo cuatrimestre: inicio: **4** de febrero de 2010 / fin: **7** de junio de 2010.

3.- Cuando esté previsto la realización de pruebas de evaluación los/as estudiantes en cada curso académico tendrán derecho a dos oportunidades quedando el calendario recomendado de pruebas de evaluación organizado en tres períodos:

Fechas de las pruebas de evaluación

Primer cuatrimestre entre el **21** de enero y el **3** de febrero de 2010.

Segundo cuatrimestre entre el **25 de mayo al 7** de junio de 2010.

Julio entre los días **1 al 15** de julio de 2010.

4.- Las clases se interrumpirán desde el día **21** de diciembre de 2009 hasta el día **8** de enero de 2010 (ambos incluidos), los días **15** y **16** de febrero y desde el día **27** de marzo al **5** de abril de 2010 (ambos incluidos).

5.- Tendrá carácter festivo el día **28** de enero de 2010 (celebración del patrón de la Universidad). Poseerán el mismo carácter los días das fiestas oficiales del Estado, de la Comunidad Autónoma y, en cada Campus, los días das fiestas locales.

6.- Así mismo, tendrán carácter festivo la fecha de la fiesta del Centro, San Ero, el viernes 7 de mayo.

Secretaría de alumnado

Jefa de administración

María del Pilar Lores Baena

Puesto Base

Monserrat Vila Costas

Teléfono: 986801805

Fax: 986801883

secfba@uvigo.es

Horario de atención al público de 9:00 a 14:00 h

Biblioteca

Horario: Lunes a vienes de 8:30 a 20:30h salvo verano, semana santa y navidad.

La Biblioteca de Bellas Artes forma parte de un conjunto de la Biblioteca Universitaria de Vigo (BUV) por lo que se registrará por el Reglamento de la BUV aprobado en Junta de Gobierno el 27 de febrero de 2002 y por la Normativa de Préstamo. Cuenta con cincuenta y cinco títulos de publicaciones periódicas y nueve mil seiscientos títulos de monografías, la mayoría de acceso directo en la sala.

Dirección:

Biblioteca da Facultade de Belas Artes

Rúa Maestranza, 2

36002 Pontevedra

Teléfono:

986 80 18 36

Correo electrónico:

presbel@uvigo.es

Técnicos especialistas de biblioteca

Ana Prieto Bereijo (horario de mañana)

Ana Cecilia Rodríguez Buján (horario de tarde)

Página web de la Biblioteca de la Universidad de Vigo:

Catálogo de la Biblioteca de la Universidad de Vigo:

http://biblio.cesga.es/search*gag

El catálogo recoge todos los fondos de la Biblioteca de la Universidad de Vigo y se puede consultar a través de internet.

Servizos

Lectura en sala

Préstamo a domicilio de fondos bibliográficos de toda la Biblioteca Universitaria.

Reproducción de documentos: para reproducir los documentos de la biblioteca que no puedan ser prestados. El usuario tendrá a su disposición en la sala una fotocopiadora de tarjeta dependiente del servicio de reprografía de la facultad.

Los servicios más especializados (como el acceso a internet para búsquedas bibliográficas, consulta asistida en bases de datos, etc...) así como la dirección, gestión y coordinación de todas las bibliotecas del Campus de Pontevedra se encuentran en la Biblioteca Central del Campus.

Biblioteca Central del Campus de Pontevedra

Campus A Xunqueira

(Edificio Fac. de Ciencias Sociales)

36005 - Pontevedra

Laboratorios y talleres

Talleres multiusos

Horario durante el curso académico de lunes a viernes de 9:00 a 21:00 h.

Técnicos especialistas responsables:

Fernando Portasani

Eduardo Calzado Díaz.

Estos talleres están a cargo de técnicos especialistas que supervisan y apoyan el trabajo de investigadores y estudiantes, proporcionando el asesoramiento técnico necesario. Los talleres están dotados de herramienta de mano maquinaria específicas.

Taller de Metal

Taller de Madera

Taller de Cerámica

Taller de Plástico

Taller de Otros Materiales

Aula de internet

El Aula Informática está asistida por un becario de la UVI. En ella los estudiantes disponen de equipamientos informáticos para la realización de trabajos y de acceso a Internet para consultas relacionadas con sus estudios.

Laboratorio de audiovisuales

El laboratorio de Audiovisuales está destinado a la investigación y la docencia. Dispone de quince puestos dotados con equipamientos de edición digital.

Laboratorio de informática

El laboratorio de Informática está destinado a la investigación y la docencia. Dispone de veinte puestos dotados con equipamientos informáticos para edición de imagen digital, 3D, diseño de páginas Web y tratamiento fotográfico digital.

Laboratorio de Técnicas gráficas

Técnico especialista responsable:

José Angel Zabala Maté.

El laboratorio de Técnicas gráficas está destinado a la docencia y investigación. Dispone de instalaciones para grabado calcográfico, serigrafía, etc...

Laboratorio de fotografía

Máster Universitario en Libro Ilustrado e Animación Audiovisual

Asignaturas

Curso 1º

Código	Nombre	Cuatrimestre	Cr.totales
P01M058V01101	Fundamentos da Imaxe Plástica	1C	6
P01M058V01102	Fundamentos da Imaxe Dixital	1C	6
P01M058V01103	O Proceso Literario	1C	6
P01M058V01104	O Proceso Plástico Secuencial	1C	6
P01M058V01105	Proceso de Animación Audiovisual I	1C	6
P01M058V01201	Fundamentos do Proxecto Didáctico-Pedagóxico	2C	6
P01M058V01202	O Libro Ilustrado: Proceso Creativo	2C	6
P01M058V01203	Proceso de Animación Audiovisual II	2C	12
P01M058V01204	Proceso de Edición e Postproducción Audiovisual	2C	6

Curso 2º

Código	Nombre	Cuatrimestre	Cr.totales
P01M058V01301	Proxecto Libro Ilustrado	1C	12
P01M058V01302	Proxecto Álbum Ilustrado	1C	12
P01M058V01303	Proxecto Animación Audiovisual Tradicional	1C	12
P01M058V01304	Proxecto Animación Audiovisual Stop Motion	1C	12
P01M058V01305	Implementación Didáctica: Recursos	1C	6
P01M058V01401	Prácticas en Empresas	2C	18
P01M058V01402	Traballo Fin de Máster	2C	12

DATOS IDENTIFICATIVOS**Fundamentos de la Imagen Plástica**

Asignatura	Fundamentos de la Imagen Plástica			
Código	P01M058V01101			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado e Animación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Caracter	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	1º	1C
Idioma	(*)Castelán			
Departamento	Pintura			
Coordinador/a	Chavete Rodriguez, Jose			
Profesorado	Chavete Rodriguez, Jose			
Correo-e	chavete@uvigo.es			
Web				
Descripción general	(*)se establecerán las bases plásticas de la imagen, desde sus procesos materiales mas generales hasta los mas específicos. Recursos técnicos y soportes			

Competencias de titulación

Caracter A	Código	Competencias Específicas
	A1	(*)Conocer el objeto y finalidad de la Literatura infantil y la Animación audiovisual, y sus realizaciones creativas y artísticas más representativas.
	A2	(*)Conocer los procesos creativos y artísticos, educativos y de enseñanza-aprendizaje, para la producción del libro ilustrado y Animación audiovisual.
	A3	(*)Conocer y resolver dificultades específicas de los procesos de producción, enseñanza-aprendizaje, difusión y comercialización del libro ilustrado y la animación audiovisual
	A4	(*)Conocer y manejar instrumentos, recursos y métodos para la producción creativa y artística, la planificación e implementación educativa y la difusión y comercialización del Libro Ilustrado y la Animación audiovisual
	A5	(*)Conocer y aplicar procedimientos que favorezcan el aprendizaje y la práctica creativa y artística del Libro ilustrado y Animación audiovisual a través de plataformas virtuales.
	A6	(*)Capacidad para distinguir las características que definen y perfilan el texto literario, plástico y cinematográfico.
	A7	(*)Capacidad para identificar los elementos que caracterizan el Libro ilustrado y la Animación audiovisual
	A8	(*)Capacidad para analizar y contextualizar los principales hitos de la historia del Libro ilustrado y la Animación audiovisual
	A9	(*)Capacidad para aplicar los métodos de adaptación del texto literario y plástico a un formato audiovisual
	A10	(*)Capacidad para dominar los mecanismos de construcción del guión literario, plástico y cinematográfico.
	A11	(*)Capacidad para crear imágenes planas (dibujo, pintura...)
	A12	(*)Capacidad para desarrollar un storyboard para un Libro ilustrado y una Animación audiovisual.
	A13	(*)Capacidad para usar herramientas tecnológicas de creación de imágenes digitales
	A14	(*)Capacidad para operar con diversas técnicas de animación audiovisual
	A15	(*)Capacidad para producir un libro ilustrado y una animación audiovisual
	A16	(*)Capacidad para proyectar a distintos canales de comercialización el Libro ilustrado y la Animación audiovisual.
	A17	(*)Capacidad para programar y organizar recursos humanos, técnicos y económicos en la producción de un Libro ilustrado y una Animación audiovisual

A18	(*)Capacidad para interpretar la legislación vigente en Literatura infantil y Animación audiovisual.
A19	(*)Capacidad para interesarse por la realidad social circundante.
A20	(*)Capacidad para apreciar favorablemente el trabajo en equipo.
A21	(*)Capacidad para esforzarse en ser reflexivo en el trabajo en general.
A22	(*)Capacidad para tomar conciencia de la necesidad de autoevaluación y el perfeccionamiento profesional
A23	(*)Capacidad para valorar la formación continua, entendiendo el trabajo creativo y artístico como una tarea inacabada y siempre mejorable
A24	(*)Capacidad para ordenar el trabajo profesional a través de metodologías activas, participativas y creativas
A25	(*)Capacidad para verificar que el trabajo profesional sea innovador y guiado siempre por un espíritu emprendedor
A26	(*)Capacidad para defender permanentemente la máxima calidad del proceso creativo y artístico.

Caracter B Código Competencias Transversales

B1	(*)Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con el estudio
B2	(*)Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
B3	(*)Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones (y los conocimientos y las razones últimas que las sustentan) a públicos especializados y no especializados de un modo claro sin ambigüedades
B4	(*)Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo

Competencias de materia

Competencias de materia	tipología	Competencias
(*)conocimiento de procedimientos de dibujo, pintura y modelado	saber	A11
(*)capacidad para representar en dibujo, pintura y modelado	saber hacer	A4 A11
(*)capacidad para manipular expresivamente materiales diversos	saber hacer	A11 A26
(*)capacidad para percibir las posibilidades expresivas de espacio, volumen y color	saber hacer	A21 A26 B2 B4
(*)capacidad para convertir un texto en imágenes (planas, tridimensionales,...)	saber saber hacer	A2 A5
(*)Iluminación de maquetas y objetos. Tratamientos fotográficos	saber saber hacer	A4 A13
(*)Capacidad para apreciar favorablemente el trabajo en equipo.	Saber estar /ser	A20

Contenidos

Tema	
(*)Dibujo, color y forma como instrumentos básicos de análisis visual	(*)- Teoría y práctica del color: funciones y cualidades en la composición pictórica - Herramientas y materiales de dibujo y pintura
(*)Anatomía de la figura humana y de los objetos.	(*)- La figura humana, estructura y movimiento - Análisis del movimiento - Captación digital del movimiento

(*)Creación de imágenes y modelado de objetos	(*)- Creación de imágenes planas - Creación de imágenes tridimensionales - Materiales y técnicas para objetos tridimensionales. Plastilinas y pastas duras.
(*)Plasticidad y posibilidades expresivas de los materiales: función y simbología.	(*)- Estudio de materiales. Sus propiedades dentro de la animación - Estudio de recursos
(*)Iluminación y fotografía	(*)- iluminación de maquetas y objetos. - Tratamientos fotográficos digitales.

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Trabajos de aula	38	51	89
Salidas de estudio/prácticas de campo	0	12	12
Presentaciones/exposiciones	0	37	37
Sesión magistral	9	0	9
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	3	0	3

*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodologías

	Descripción
Trabajos de aula	(*)los alumnos desarrollarán todas las prácticas contenidas en el Programa docente bajo la supervisión del profesor. Pinturas, dibujos, modelado de figuras en plastilina, silicona, moldes, etc
Salidas de estudio/prácticas de campo	(*)El alumno tendrá que formarse fuera de la Facultad en tareas programadas por el profesor, entre las cuales se incluyen la consulta de bibliografía específica
Presentaciones/exposiciones	(*)Los alumnos a lo largo del curso tendrán que realizar trabajos que posteriormente los presentarán individualmente o en grupo al resto de sus compañeros.
Sesión magistral	(*)Los contenidos teóricos se impartirán a la totalidad del alumnado con medios audiovisuales y se incluirá el visionado cinematográfico necesario para una formación profesional.

Atención personalizada

	Descripción
Trabajos de aula	(*)el profesorado estará siempre a disposición del alumno en todas aquellas tareas de aula que se programen. Los trabajos son supervisados diariamente desde el comienzo, hasta su finalización.

Evaluación

	Descripción	Calificación
Presentaciones/exposiciones	(*)Los trabajos que los alumnos presentan individualmente, o en grupo, ante sus compañeros, serán evaluados por los profesores de la asignatura	75%
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	(*)Los alumnos que no superen la totalidad de la asignatura o parte de ella, tendrán que realizar una prueba práctica y teórica en la que demuestre que ha superado las competencias que no ha superado durante el curso	25%
Otros		(*)

Otros comentarios y segunda convocatoria

Fuentes de información

varios autores, Apuntes de Clase, ,

(*)

En esta asignatura el Profesor facilitará a los alumnos todo el material didáctico necesario que desarrolla el contenido de la materia.

Recomendaciones

Otros comentarios

(*)la asistencia es obligatoria. La evaluación es continua, por lo que se perderá esta condición cuando el alumno falte a las clases de manera injustificada y continuada. Solo tendrá derecho al examen final en el cual tendrá que presentar todos los trabajos pedidos por el profesor a lo largo del cuatrimestre.

DATOS IDENTIFICATIVOS**Fundamentos de la Imagen Digital**

Asignatura	Fundamentos de la Imagen Digital			
Código	P01M058V01102			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado e Animación Audiovisual			
Descriptor	Creditos ECTS	Caracter	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	1º	1C
Idioma	(*)Castelán			
Departamento	Derecho público especial, comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Rodríguez Fernández, Fortunato			
Profesorado	Rodríguez Fernández, Fortunato			
Correo-e	fortunatorf@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Se establecerán las bases de la imagen digital, desde su terminología hasta la utilización de las herramientas informáticas necesarias para el Master.			

Competencias de titulación

Caracter A	Código	Competencias Específicas
	A1	(*)Conocer el objeto y finalidad de la Literatura infantil y la Animación audiovisual, y sus realizaciones creativas y artísticas más representativas.
	A2	(*)Conocer los procesos creativos y artísticos, educativos y de enseñanza-aprendizaje, para la producción del libro ilustrado y Animación audiovisual.
	A3	(*)Conocer y resolver dificultades específicas de los procesos de producción, enseñanza-aprendizaje, difusión y comercialización del libro ilustrado y la animación audiovisual
	A4	(*)Conocer y manejar instrumentos, recursos y métodos para la producción creativa y artística, la planificación e implementación educativa y la difusión y comercialización del Libro Ilustrado y la Animación audiovisual
	A5	(*)Conocer y aplicar procedimientos que favorezcan el aprendizaje y la práctica creativa y artística del Libro ilustrado y Animación audiovisual a través de plataformas virtuales.
	A6	(*)Capacidad para distinguir las características que definen y perfilan el texto literario, plástico y cinematográfico.
	A7	(*)Capacidad para identificar los elementos que caracterizan el Libro ilustrado y la Animación audiovisual
	A8	(*)Capacidad para analizar y contextualizar los principales hitos de la historia del Libro ilustrado y la Animación audiovisual
	A9	(*)Capacidad para aplicar los métodos de adaptación del texto literario y plástico a un formato audiovisual
	A10	(*)Capacidad para dominar los mecanismos de construcción del guión literario, plástico y cinematográfico.
	A11	(*)Capacidad para crear imágenes planas (dibujo, pintura...)
	A12	(*)Capacidad para desarrollar un storyboard para un Libro ilustrado y una Animación audiovisual.
	A13	(*)Capacidad para usar herramientas tecnológicas de creación de imágenes digitales
	A14	(*)Capacidad para operar con diversas técnicas de animación audiovisual
	A15	(*)Capacidad para producir un libro ilustrado y una animación audiovisual
	A16	(*)Capacidad para proyectar a distintos canales de comercialización el Libro ilustrado y la Animación audiovisual.
	A17	(*)Capacidad para programar y organizar recursos humanos, técnicos y económicos en la producción de un Libro ilustrado y una Animación audiovisual

A18	(*)Capacidad para interpretar la legislación vigente en Literatura infantil y Animación audiovisual.
A19	(*)Capacidad para interesarse por la realidad social circundante.
A20	(*)Capacidad para apreciar favorablemente el trabajo en equipo.
A21	(*)Capacidad para esforzarse en ser reflexivo en el trabajo en general.
A22	(*)Capacidad para tomar conciencia de la necesidad de autoevaluación y el perfeccionamiento profesional
A23	(*)Capacidad para valorar la formación continua, entendiendo el trabajo creativo y artístico como una tarea inacabada y siempre mejorable
A24	(*)Capacidad para ordenar el trabajo profesional a través de metodologías activas, participativas y creativas
A25	(*)Capacidad para verificar que el trabajo profesional sea innovador y guiado siempre por un espíritu emprendedor
A26	(*)Capacidad para defender permanentemente la máxima calidad del proceso creativo y artístico.

Caracter B Código Competencias Transversales

B1	(*)Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con el estudio
B2	(*)Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
B3	(*)Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones (y los conocimientos y las razones últimas que las sustentan) a públicos especializados y no especializados de un modo claro sin ambigüedades
B4	(*)Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo

Competencias de materia

Competencias de materia	tipología	Competencias
(*)Conocimiento básico de funcionamiento de un ordenador, sistemas operativos y software	saber	A13 A14
(*)Conocimiento de color digital, imágenes en mapa de bits e imágenes vectoriales	saber	A13 A14
(*)Conocimiento de vocabulario en imagen digital, formatos y procesos digitales	saber	A13 A14
(*)Capacidad para digitalizar, manipular y guardar imágenes digitales	saber saber hacer	A13 A14
(*)Capacidad de tratamiento técnico y expresivo de imágenes digitales fijas y en movimiento	saber hacer Saber estar /ser	A20 A24 A25 A26

Contenidos

Tema	
(*)Conceptos básicos de imagen digital:	(*)- bytes.
(*)Propiedades de una imagen digital:	(*)- tamaño, profundidad de color, formato. Color digital
(*)Software de creación y tratamiento de imágenes	(*)- imágenes fijas: Photoshop. Uso de archivos de vídeo en Photoshop - imágenes animadas: Flash
(*)Principios básicos de animación en 2D	(*)- Animación por fotograma clave - Uso de máscaras en animación - Ciclo de animación. Ciclorama - Vectorización de dibujos y su animación - Introducción a la rotoscopia para la creación de animación

Planificación			
	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Sesión magistral	15	0	15
Trabajos de aula	45	0	45
Trabajos tutelados	0	80	80
Estudios/actividades previos	0	10	10

*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodologías	
	Descripción
Sesión magistral	Clase teórica con apoyo de documentación de los programas informáticos a usar en las clases prácticas: photoshop y Flash
Trabajos de aula	Exposición de los conceptos fundamentales de imagen digital y animación (*El alumnado desarrollará en el aula todas aquellas prácticas en las cuales es necesario una corrección directa en el proceso de realización. El aprendizaje de los programas informáticos a través de la práctica y con la presencia del profesor es fundamental pudiendo resolver inmediatamente todas aquellas dudas e inconvenientes que surgen en el momento de su uso.
Trabajos tutelados	(*Trabajos de animación completos que el alumno irá ejecutando conforme se vaya desarrollando el programa
Estudios/actividades previos	(*El alumno tendrá que documentarse para complementar conocimientos impartidos en el aula.

Atención personalizada	
	Descripción
Trabajos de aula	(*El alumno en el proceso de su trabajo, tendrá una atención personalizada, donde el profesor comentará todos los pormenores de su trabajo, informándole de aquellos aspectos que ha superado y aquellos que todavía tiene que corregir.

Evaluación		
	Descripción	Calificación
Trabajos tutelados	Realización de animaciones sencillas como aplicación de los conceptos explicados en clase	100
Otros		(*)

Otros comentarios y segunda convocatoria

La evaluación se basa en 4 apartados:

- 1 . Dominio de los programas informáticos del proceso de animación
- 2 - Aplicación de los principios básicos de la animación
- 3 - Calidad Técnica de las animaciones
- 4 - Calidad artística

Fuentes de información

SANCHEZ VALIENTE, Rodolfo, Arte y técnica de la animación, Ediciones de la flor, 2006

CAMARA, S, El dibujo animado, Parramon ediciones,

BENDAZZI, Giannalberto, Cartoons - 110 años de cine de animación, Editorial: Ocho y medio,

Recomendaciones

DATOS IDENTIFICATIVOS**El Proceso Literario**

Asignatura	El Proceso Literario			
Código	P01M058V01103			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado e Animación Audiovisual			
Descriptor	Creditos ECTS	Caracter	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	1º	1C
Idioma				
Departamento	Didácticas especiales			
Coordinador/a	Couto Palmeiro, Juan Luis			
Profesorado	Couto Palmeiro, Juan Luis			
Correo-e	coutopalmeiro@yahoo.es			
Web				
Descripción general	(*)Esta asignatura planteará los conceptos básicos del lenguaje literario, así como las estrategias de comprensión de la literatura infantil, su contexto histórico cultural, así como las relaciones entre el texto literario y un destinatario específico. Además de la adaptación del texto al lenguaje cinematográfico.			

Competencias de titulación

Caracter A	Código	Competencias Específicas
	A1	(*)Conocer el objeto y finalidad de la Literatura infantil y la Animación audiovisual, y sus realizaciones creativas y artísticas más representativas.
	A2	(*)Conocer los procesos creativos y artísticos, educativos y de enseñanza-aprendizaje, para la producción del libro ilustrado y Animación audiovisual.
	A3	(*)Conocer y resolver dificultades específicas de los procesos de producción, enseñanza-aprendizaje, difusión y comercialización del libro ilustrado y la animación audiovisual
	A4	(*)Conocer y manejar instrumentos, recursos y métodos para la producción creativa y artística, la planificación e implementación educativa y la difusión y comercialización del Libro Ilustrado y la Animación audiovisual
	A5	(*)Conocer y aplicar procedimientos que favorezcan el aprendizaje y la práctica creativa y artística del Libro ilustrado y Animación audiovisual a través de plataformas virtuales.
	A6	(*)Capacidad para distinguir las características que definen y perfilan el texto literario, plástico y cinematográfico.
	A7	(*)Capacidad para identificar los elementos que caracterizan el Libro ilustrado y la Animación audiovisual
	A8	(*)Capacidad para analizar y contextualizar los principales hitos de la historia del Libro ilustrado y la Animación audiovisual
	A9	(*)Capacidad para aplicar los métodos de adaptación del texto literario y plástico a un formato audiovisual
	A10	(*)Capacidad para dominar los mecanismos de construcción del guión literario, plástico y cinematográfico.
	A11	(*)Capacidad para crear imágenes planas (dibujo, pintura...)
	A12	(*)Capacidad para desarrollar un storyboard para un Libro ilustrado y una Animación audiovisual.
	A13	(*)Capacidad para usar herramientas tecnológicas de creación de imágenes digitales
	A14	(*)Capacidad para operar con diversas técnicas de animación audiovisual
	A15	(*)Capacidad para producir un libro ilustrado y una animación audiovisual
	A16	(*)Capacidad para proyectar a distintos canales de comercialización el Libro ilustrado y la Animación audiovisual.
	A17	(*)Capacidad para programar y organizar recursos humanos, técnicos y económicos en la producción de un Libro ilustrado y una Animación audiovisual

A18	(*)Capacidad para interpretar la legislación vigente en Literatura infantil y Animación audiovisual.
A19	(*)Capacidad para interesarse por la realidad social circundante.
A20	(*)Capacidad para apreciar favorablemente el trabajo en equipo.
A21	(*)Capacidad para esforzarse en ser reflexivo en el trabajo en general.
A22	(*)Capacidad para tomar conciencia de la necesidad de autoevaluación y el perfeccionamiento profesional
A23	(*)Capacidad para valorar la formación continua, entendiendo el trabajo creativo y artístico como una tarea inacabada y siempre mejorable
A24	(*)Capacidad para ordenar el trabajo profesional a través de metodologías activas, participativas y creativas
A25	(*)Capacidad para verificar que el trabajo profesional sea innovador y guiado siempre por un espíritu emprendedor
A26	(*)Capacidad para defender permanentemente la máxima calidad del proceso creativo y artístico.

Caracter B Código Competencias Transversales

B1	(*)Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con el estudio
B2	(*)Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
B3	(*)Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones (y los conocimientos y las razones últimas que las sustentan) a públicos especializados y no especializados de un modo claro sin ambigüedades
B4	(*)Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo

Competencias de materia

Competencias de materia	tipología	Competencias
(*)Lenguaje, estructura y género:pilares básicos de la creación literaria	saber	A1 A6
(*)Historia de la literatura infantil	saber	A1 A6 A7
(*)Literatura infantil tradicional: estructuras, fórmulas, motivos	saber saber hacer	A1 A6 A9 A10 A19 A21
(*)Literatura infantil moderna: realidad y fantasía, intertextualidad, recursos gráficos.	saber saber hacer	A1 A6 A7 A9 A10 A19 A21 A24
(*)Creación de textos literarios (poéticos, narrativos, dramáticos)	saber saber hacer Saber estar /ser	A9 A10 A24 B1 B2

(*)Adaptación del texto literario al lenguaje cinematográfico.

saber
saber hacer
A1
A2
A6
A9
A10

Contenidos

Tema	
(*)a) Teoría	(*)1.1 Formas 1.2 Estructuras 1.3 Géneros
1. Creación literaria	
(*)2. Literatura infantil tradicional:	(*)2.1 Estructuras 2.2 Fórmulas 2.3 Motivos
(*)3. Literatura infantil moderna:	(*)3.1 Posmodernidad 3.2 Intertextualidad 3.3 Recursos gráficos
(*)4. Creación de textos:	(*)4.1 Poéticos 4.2 Narrativos 4.3 Dramáticos
(*)5. Adaptación del texto al lenguaje cinematográfico	(*)5.1 Tipologías 5.2 Métodos
(*)b) Práctica	(*)1. A jugar con las palabras 2. Preparando frases y oraciones 3. Para cocinar técnicas y géneros 4. De postre, un poco de retórica

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Sesión magistral	20	0	20
Trabajos de aula	22	70	92
Talleres	5	30	35
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	3	0	3

*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodologías

	Descripción
Sesión magistral	(*)servirá como apoyo de la documentación y lecturas obligadas. Se expondrán los contenidos de la materia, siempre referentes a la literatura y sus adaptaciones al libro ilustrado y la animación audiovisual
Trabajos de aula	(*)Cada alumno tendrá que elaborar una serie de trabajos relativos a la creación de textos literarios, dirigidos al Libro Ilustrado, así como su adaptación a un lenguaje audiovisual.
Talleres	(*)Los alumnos de forma individual o en grupo trabajarán con el profesor en la elaboración de textos y en la ejercitación de la estructura narrativa.

Atención personalizada

	Descripción
Trabajos de aula	(*)El profesorado atenderá de forma personal, y en presencia del alumno a todos los problemas y cuestiones que se planteen en la realización del trabajo creativo, tutelando su desarrollo hasta la finalización del mismo.

Evaluación

	Descripción	Calificación
--	-------------	--------------

Trabajos de aula	(*)Esta asignatura es de evaluación continua, por lo cual todos los alumnos sabrán el 75% nivel de progreso que van alcanzando en cada momento. Se estipularán diversas fechas de entrega para los distintos trabajos, y posteriormente se publicará su calificación.	
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	(*)Todos los alumnos deberán realizar una prueba final que consistirá en un trabajo práctico, pudiendo tener una parte teórica.	25%
Otros		(*)

Otros comentarios y segunda convocatoria

(*)

Al ser evaluación continua, todo alumno que no asista asiduamente a las clases perderá esta condición evaluativa, con lo que tendrá que presentarse a la prueba final con todos los trabajos que se han pedido a lo largo del curso.

Quien no supere la primera convocatoria, puede hacerlo en una segunda (Julio) presentándose solo de aquellas partes que han sido evaluadas negativamente y teniendo que presentar los trabajos no realizados durante el curso.

Fuentes de información

Barthes, R., Análisis estructural del relato, Tiempo contemporáneo,

(*)

Bettelheim, B.: Psicoanálisis de los cuentos de hadas, Grijalbo

Cassany, D.: La cocina de la escritura, Anagrama

Colomer, T.: Introducción a la literatura infantil, FGSR

González, A.: Escuchar, hablar, leer y escribir, Torre

Moreno, V.: El deseo de escribir, Pamiela

Morrilla L. y Kohan, S.: Hacer escribir a los niños, Grafein

Propp, V.: Morfología del cuento, Fundamentos

Rodari, G.: Gramática de la fantasía, Bronce

Queneau, R.: Ejercicios de estilo, Cátedra

Recomendaciones

DATOS IDENTIFICATIVOS**El Proceso Plástico Secuencial**

Asignatura	El Proceso Plástico Secuencial			
Código	P01M058V01104			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado e Animación Audiovisual			
Descriptor	Creditos ECTS	Caracter	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	1º	1C
Idioma	(*)Castelán			
Departamento	Pintura			
Coordinador/a	Dopico Castro, Marcos			
Profesorado	Chavete Rodriguez, Jose			
Correo-e	mdopico@uvigo.es			
Web				
Descripción general	(*)Esta asignatura se centrará en sentar conceptualmente las bases de la ilustración, su historia así como las metodologías de creación de un libro ilustrado y su análisis.			

Esta asignatura se centrará en sentar conceptualmente las bases de la ilustración, su historia así como las metodologías de creación de un libro ilustrado y su análisis

Competencias de titulación

Caracter A	Código	Competencias Específicas
A1		(*)Conocer el objeto y finalidad de la Literatura infantil y la Animación audiovisual, y sus realizaciones creativas y artísticas más representativas.
A2		(*)Conocer los procesos creativos y artísticos, educativos y de enseñanza-aprendizaje, para la producción del libro ilustrado y Animación audiovisual.
A3		(*)Conocer y resolver dificultades específicas de los procesos de producción, enseñanza-aprendizaje, difusión y comercialización del libro ilustrado y la animación audiovisual
A4		(*)Conocer y manejar instrumentos, recursos y métodos para la producción creativa y artística, la planificación e implementación educativa y la difusión y comercialización del Libro Ilustrado y la Animación audiovisual
A5		(*)Conocer y aplicar procedimientos que favorezcan el aprendizaje y la práctica creativa y artística del Libro ilustrado y Animación audiovisual a través de plataformas virtuales.
A6		(*)Capacidad para distinguir las características que definen y perfilan el texto literario, plástico y cinematográfico.
A7		(*)Capacidad para identificar los elementos que caracterizan el Libro ilustrado y la Animación audiovisual
A8		(*)Capacidad para analizar y contextualizar los principales hitos de la historia del Libro ilustrado y la Animación audiovisual
A9		(*)Capacidad para aplicar los métodos de adaptación del texto literario y plástico a un formato audiovisual
A10		(*)Capacidad para dominar los mecanismos de construcción del guión literario, plástico y cinematográfico.
A11		(*)Capacidad para crear imágenes planas (dibujo, pintura...)
A12		(*)Capacidad para desarrollar un storyboard para un Libro ilustrado y una Animación audiovisual.
A13		(*)Capacidad para usar herramientas tecnológicas de creación de imágenes digitales
A14		(*)Capacidad para operar con diversas técnicas de animación audiovisual
A15		(*)Capacidad para producir un libro ilustrado y una animación audiovisual

A16	(*)Capacidad para proyectar a distintos canales de comercialización el Libro ilustrado y la Animación audiovisual.
A17	(*)Capacidad para programar y organizar recursos humanos, técnicos y económicos en la producción de un Libro ilustrado y una Animación audiovisual
A18	(*)Capacidad para interpretar la legislación vigente en Literatura infantil y Animación audiovisual.
A19	(*)Capacidad para interesarse por la realidad social circundante.
A20	(*)Capacidad para apreciar favorablemente el trabajo en equipo.
A21	(*)Capacidad para esforzarse en ser reflexivo en el trabajo en general.
A22	(*)Capacidad para tomar conciencia de la necesidad de autoevaluación y el perfeccionamiento profesional
A23	(*)Capacidad para valorar la formación continua, entendiendo el trabajo creativo y artístico como una tarea inacabada y siempre mejorable
A24	(*)Capacidad para ordenar el trabajo profesional a través de metodologías activas, participativas y creativas
A25	(*)Capacidad para verificar que el trabajo profesional sea innovador y guiado siempre por un espíritu emprendedor
A26	(*)Capacidad para defender permanentemente la máxima calidad del proceso creativo y artístico.

Caracter B Código Competencias Transversales

B1	(*)Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con el estudio
B2	(*)Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
B3	(*)Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones (y los conocimientos y las razones últimas que las sustentan) a públicos especializados y no especializados de un modo claro sin ambigüedades
B4	(*)Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo

Competencias de materia

Competencias de materia	tipología	Competencias
(*)conocimientos teóricos sobre la historia de la ilustración y el álbum ilustrado.	saber	A8
(*)Conocimiento de conceptos básicos en ilustración: procedimientos, técnicas...	saber	A2 A3
(*)conocimiento de una estructura secuencial de ilustraciones: orden espacial y temporal de las imágenes	saber	A3 A7
(*)capacidad para comprender la relación entre una secuencia de ilustraciones y un destinatario específico	saber saber hacer	A2 A3 A7
(*)capacidad para crear y editar un libro ilustrado	saber saber hacer	A7 A12
(*)conocimiento del proceso de producción de un libro ilustrado	saber saber hacer	A2 A3 A4
(*)competencia para el análisis y valoración del álbumes ilustrados	saber saber hacer	A7 A8

Contenidos

Tema

(*1) Pensamento e narración visual.	(*)-Imaxe en secuencia e proceso creativo. -Pensar e organizar unha secuencia -Gramática visual -Crear narracións visuais
(*2) Contar historias con imaxes:	(*)-Ilustración -Banda deseñada e novela gráfica, -Cine -Animación
(*3) Ilustración: teoría e historia.	(*)-Libro ilustrado e álbum ilustrado
(*4) Álbum ilustrado: formato, configuración interna e secuencialidade.	(*)-Elementos comunicativos da imaxe -Funcións da imaxe no álbum. -Análise de álbums: clásicos e contemporáneos
(*5) Tipografía	(*)-Breve introducción á historia da tipografía. -Anatomía da letra e clasificacións. -Aplicacións básicas.
(*6) O deseño gráfico editorial no álbum ilustrado:	(*)-Texto -Ilustración -Edición
(*7) A arte final do álbum ilustrado	(*)-Maquetación con Indesign -Preimpresión -Impresión -Acabado

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Trabajos de aula	27	40	67
Presentaciones/exposiciones	0	10	10
Sesión magistral	20	50	70
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	3	0	3

*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodoloxías

	Descrición
Trabajos de aula	(*El alumno desarrollará trabajos a lo largo de la asignatura que serán realizados dentro del aula y en presencia del profesorado. Serán prácticas relacionadas con los contenidos de la asignatura
Presentaciones/exposiciones	(*El alumnado, finalizados los trabajos prácticos y teóricos presentarán sus resultados al conjunto de la clase, que serán analizados y discutidos en todos sus permenores
Sesión magistral	(*)Será impartida con apoyo multimedia todos los contenidos de la materia

Atención personalizada

	Descrición
Trabajos de aula	(*Los trabajos realizados en el aula y en presencia del profesorado serán comentados en el proceso de realización, comentando pormenorizadamente aquellos aspectos que deven ser modificados o no.

Evaluación

	Descrición	Calificación
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	(*El alumno tendrá que realizar una prueba práctica y teórica en la que demuestre las competencias y capacidades desarrolladas durante el curso.	
	Por el trabajo realizado durante el curso	75
	Por el examen final	25
Otros		(*)

Otros comentarios y segunda convocatoria

Fuentes de información

(*)

Teresa Duran- ÁLBUMES Y OTRAS LECTURAS, ANÁLISIS DE LOS LIBROS INFANTILES. Editorial Octaedro 2009

Kaj Johansson, Peter Lundberg y Robert Ryberg- MANUAL DE PRODUCCIÓN GRÁFICA. RECETAS. . Gustavo Gili, Barcelona 2004.

José Luis Martín Montesinos- MANUAL DE TIPOGRAFÍA. DEL PLOMO A LA ERA DIGITAL., Montse Mas Hurtuna. Campgrafic Editors, Valencia 2004.

Nuria Obiols- MIRANDO CUENTOS. Lo visible e invisible en las ilustraciones de la literatura infantil, , Ed Laertes 1999

Martin Salisbury- IMÁGENES QUE CUENTAN. NUEVA ILUSTRACIÓN DE LIBROS INFANTILES., Gustavo Gili, Barcelona 2007

Enric Satué- EL DISEÑO GRÁFICO DESDE LOS ORÍGENES HASTA NUESTROS DÍAS.. Alianza Editorial, Madrid 2002.

Suzanne West -CUESTIÓN DE ESTILO: LOS ENFOQUES TRADICIONAL Y MODERNO EN MAQUETACIÓN Y TIPOGRAFÍA.. ACK, Madrid 1991.

Mark Wigan -IMÁGENES EN SECUENCIA. ANIMACIÓN, STORYBOARDS, VIDEOJUEGOS, TÍTULOS DE CRÉDITO, CINEMATOGRAFÍA, MASH-UPS.... Gustavo Pili, Barcelona 2004

Recomendaciones

DATOS IDENTIFICATIVOS**Proceso de Animación Audiovisual I**

Asignatura	Proceso de Animación Audiovisual I			
Código	P01M058V01105			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado e Animación Audiovisual			
Descriptor	Creditos ECTS	Caracter	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	1º	1C
Idioma				
Departamento	Pintura			
Coordinador/a	Chavete Rodriguez, Jose			
Profesorado	Chavete Rodriguez, Jose			
Correo-e	chavete@uvigo.es			
Web				
Descripción general	(*)Se plantearán todos los procedimientos para la ejecución de una animación audiovisual. La historia, evolución, storyboards, y el proceso de ejecución material de una animación.			

Competencias de titulación

Caracter A	Código	Competencias Específicas
	A1	(*)Conocer el objeto y finalidad de la Literatura infantil y la Animación audiovisual, y sus realizaciones creativas y artísticas más representativas.
	A2	(*)Conocer los procesos creativos y artísticos, educativos y de enseñanza-aprendizaje, para la producción del libro ilustrado y Animación audiovisual.
	A3	(*)Conocer y resolver dificultades específicas de los procesos de producción, enseñanza-aprendizaje, difusión y comercialización del libro ilustrado y la animación audiovisual
	A4	(*)Conocer y manejar instrumentos, recursos y métodos para la producción creativa y artística, la planificación e implementación educativa y la difusión y comercialización del Libro Ilustrado y la Animación audiovisual
	A5	(*)Conocer y aplicar procedimientos que favorezcan el aprendizaje y la práctica creativa y artística del Libro ilustrado y Animación audiovisual a través de plataformas virtuales.
	A6	(*)Capacidad para distinguir las características que definen y perfilan el texto literario, plástico y cinematográfico.
	A7	(*)Capacidad para identificar los elementos que caracterizan el Libro ilustrado y la Animación audiovisual
	A8	(*)Capacidad para analizar y contextualizar los principales hitos de la historia del Libro ilustrado y la Animación audiovisual
	A9	(*)Capacidad para aplicar los métodos de adaptación del texto literario y plástico a un formato audiovisual
	A10	(*)Capacidad para dominar los mecanismos de construcción del guión literario, plástico y cinematográfico.
	A11	(*)Capacidad para crear imágenes planas (dibujo, pintura...)
	A12	(*)Capacidad para desarrollar un storyboard para un Libro ilustrado y una Animación audiovisual.
	A13	(*)Capacidad para usar herramientas tecnológicas de creación de imágenes digitales
	A14	(*)Capacidad para operar con diversas técnicas de animación audiovisual
	A15	(*)Capacidad para producir un libro ilustrado y una animación audiovisual
	A16	(*)Capacidad para proyectar a distintos canales de comercialización el Libro ilustrado y la Animación audiovisual.
	A17	(*)Capacidad para programar y organizar recursos humanos, técnicos y económicos en la producción de un Libro ilustrado y una Animación audiovisual

A18	(*)Capacidad para interpretar la legislación vigente en Literatura infantil y Animación audiovisual.
A19	(*)Capacidad para interesarse por la realidad social circundante.
A20	(*)Capacidad para apreciar favorablemente el trabajo en equipo.
A21	(*)Capacidad para esforzarse en ser reflexivo en el trabajo en general.
A22	(*)Capacidad para tomar conciencia de la necesidad de autoevaluación y el perfeccionamiento profesional
A23	(*)Capacidad para valorar la formación continua, entendiendo el trabajo creativo y artístico como una tarea inacabada y siempre mejorable
A24	(*)Capacidad para ordenar el trabajo profesional a través de metodologías activas, participativas y creativas
A25	(*)Capacidad para verificar que el trabajo profesional sea innovador y guiado siempre por un espíritu emprendedor
A26	(*)Capacidad para defender permanentemente la máxima calidad del proceso creativo y artístico.

Caracter B Código Competencias Transversales

B1	(*)Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con el estudio
B2	(*)Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
B3	(*)Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones (y los conocimientos y las razones últimas que las sustentan) a públicos especializados y no especializados de un modo claro sin ambigüedades
B4	(*)Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo

Competencias de materia

Competencias de materia	tipología	Competencias
(*)Conocimiento de procedimientos básicos en animación audiovisual	saber	A1 A7
(*)Capacidad para comprender la animación audiovisual en su contexto histórico y cultural	saber	A1 A2
(*)Conocimiento de estilos, corrientes y técnicas en animación audiovisual	saber saber hacer	A1 A2 A8
(*)Capacidad para comprender las relaciones entre libro ilustrado y animación audiovisual	saber saber hacer	A1 A3 A7 A9
(*)Capacidad para convertir una imagen fija en una secuencia de imágenes	saber saber hacer	A3 A4 A15
(*)capacidad para crear y desarrollar un storyboard	saber saber hacer	A12

Contenidos

Tema	
(*)-Historia de la animación -	(*)- la animación antes del cine. El desarrollo del cine y comienzos de la animación. Epoca de esplendor. Influencias de la televisión y la animación japonesa. La animación experimental.
(*)-Fundamentos de la animación-	(*)- el cuadro a cuadro. Técnica de Stop-Motion. La ilusión de movimiento. Del libro ilustrado a la animación audiovisual.

(*)-Técnicas de animación tradicional	(*) -dibujos, arena-oleo, recortables, soporte de película, objetos o marionetas, etc.
(*)-Storyboard:	(*)- fases y planteamiento. Hojas de registro. Dibujos, planificación de la película.
(*)-fundamentos y morfología del movimiento.	(*)- Movimiento versus animación. Análisis y caracterización de personajes. El "timing".
(*)-Puesta a punto para una grabación.	(*)- Preparación de la iluminación, personajes, fondos, etc.

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Sesión magistral	9	0	9
Trabajos de aula	38	51	89
Estudios/actividades previos	0	12	12
Presentaciones/exposiciones	0	37	37
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	3	0	3

*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodologías

	Descripción
Sesión magistral	(*)Los contenidos teóricos se impartirán a la totalidad del alumnado con medios audiovisuales y se incluirá el visionado cinematográfico necesario para una formación profesional.
Trabajos de aula	(*)Los alumnos desarrollarán todas las prácticas contenidas en el Programa docente bajo la supervisión del profesor. Los alumnos realizarán prácticas de iluminación, movimiento de figuras, planificación de escenas, etc.
Estudios/actividades previos	(*)El alumno tendrá que formarse fuera de la Facultad en tareas programadas por el profesor, entre las cuales se incluyen la consulta de bibliografía específica
Presentaciones/exposiciones	(*)Los alumnos a lo largo del curso tendrán que realizar trabajos que posteriormente los presentarán individualmente o en grupo al resto de sus compañeros.

Atención personalizada

	Descripción
Trabajos de aula	(*)El profesorado estará siempre a disposición del alumno en todas aquellas tareas de aula que se programen. Los trabajos son supervisados diariamente por el profesor, desde el comienzo de éste, hasta su finalización.

Evaluación

	Descripción	Calificación
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	(*)Los alumnos que no superen la totalidad de la asignatura o parte de ella, tendrán que realizar una prueba práctica y teórica en la que demuestre que ha superado las competencias que no ha superado durante el curso	100%
Otros		(*)

Otros comentarios y segunda convocatoria

Fuentes de información

Brierton, Tom , stop-motion armature machining, McFarland y Comp, 2002

Brierton, Tom , stop-motion filming and performance, McFarland y Comp., 2002

Muybridge, Eadweard, animal in motion, Cover Publications, New York , 1957

Muybridge, Eadweard, The human figure in motion, Cover Publications, New York , 1957

Gabriele Lucci, animación (diccionarios del cine), Electa, 2005

Patmore, Chris:, Curso completo de animación, Ed, Acanto,

Quiroz, Coelho et alt., Animation Now!-, Taschen, 2007

Taylor, Richard , enciclopedia de técnicas de animación, Ed. Acanto, 2000

Wells, Paul, fundamentos de la animación, Parramon, 2006

Whitaker, Harold y John Halas, timing for animation, Burreworth Heinemann, 1981

Lord, Peter, cracking animation, Thames y Hudson, 1998

(*)

Recomendaciones

DATOS IDENTIFICATIVOS**Fundamentos del Proyecto Didáctico-Pedagógico**

Asignatura	Fundamentos del Proyecto Didáctico-Pedagógico			
Código	P01M058V01201			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado e Animación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Caracter	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	1º	2C
Idioma	(*)Galego			
Departamento	Didácticas especiales			
Coordinador/a	Couto Palmeiro, Juan Luis			
Profesorado	Couto Palmeiro, Juan Luis			
Correo-e	coutopalmeiro@yahoo.es			
Web				
Descripción general				

Competencias de titulación

Caracter A	Código	Competencias Específicas
	A1	(*)Conocer el objeto y finalidad de la Literatura infantil y la Animación audiovisual, y sus realizaciones creativas y artísticas más representativas.
	A2	(*)Conocer los procesos creativos y artísticos, educativos y de enseñanza-aprendizaje, para la producción del libro ilustrado y Animación audiovisual.
	A3	(*)Conocer y resolver dificultades específicas de los procesos de producción, enseñanza-aprendizaje, difusión y comercialización del libro ilustrado y la animación audiovisual
	A4	(*)Conocer y manejar instrumentos, recursos y métodos para la producción creativa y artística, la planificación e implementación educativa y la difusión y comercialización del Libro Ilustrado y la Animación audiovisual
	A5	(*)Conocer y aplicar procedimientos que favorezcan el aprendizaje y la práctica creativa y artística del Libro ilustrado y Animación audiovisual a través de plataformas virtuales.
	A6	(*)Capacidad para distinguir las características que definen y perfilan el texto literario, plástico y cinematográfico.
	A7	(*)Capacidad para identificar los elementos que caracterizan el Libro ilustrado y la Animación audiovisual
	A8	(*)Capacidad para analizar y contextualizar los principales hitos de la historia del Libro ilustrado y la Animación audiovisual
	A9	(*)Capacidad para aplicar los métodos de adaptación del texto literario y plástico a un formato audiovisual
	A10	(*)Capacidad para dominar los mecanismos de construcción del guión literario, plástico y cinematográfico.
	A11	(*)Capacidad para crear imágenes planas (dibujo, pintura...)
	A12	(*)Capacidad para desarrollar un storyboard para un Libro ilustrado y una Animación audiovisual.
	A13	(*)Capacidad para usar herramientas tecnológicas de creación de imágenes digitales
	A14	(*)Capacidad para operar con diversas técnicas de animación audiovisual
	A15	(*)Capacidad para producir un libro ilustrado y una animación audiovisual
	A16	(*)Capacidad para proyectar a distintos canales de comercialización el Libro ilustrado y la Animación audiovisual.
	A17	(*)Capacidad para programar y organizar recursos humanos, técnicos y económicos en la producción de un Libro ilustrado y una Animación audiovisual
	A18	(*)Capacidad para interpretar la legislación vigente en Literatura infantil y Animación audiovisual.

A19	(*)Capacidad para interesarse por la realidad social circundante.
A20	(*)Capacidad para apreciar favorablemente el trabajo en equipo.
A21	(*)Capacidad para esforzarse en ser reflexivo en el trabajo en general.
A22	(*)Capacidad para tomar conciencia de la necesidad de autoevaluación y el perfeccionamiento profesional
A23	(*)Capacidad para valorar la formación continua, entendiendo el trabajo creativo y artístico como una tarea inacabada y siempre mejorable
A24	(*)Capacidad para ordenar el trabajo profesional a través de metodologías activas, participativas y creativas
A25	(*)Capacidad para verificar que el trabajo profesional sea innovador y guiado siempre por un espíritu emprendedor
A26	(*)Capacidad para defender permanentemente la máxima calidad del proceso creativo y artístico.

Caracter B Código Competencias Transversales

B1	(*)Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con el estudio
B2	(*)Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
B3	(*)Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones (y los conocimientos y las razones últimas que las sustentan) a públicos especializados y no especializados de un modo claro sin ambigüedades
B4	(*)Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo

Competencias de materia

Competencias de materia	tipología	Competencias
(*)Conocimiento básico sobre lectura y la maduración lectora del individuo	saber	A1
(*)Capacidad para comprender los procesos cognitivos en la lectura de texto e imágenes	saber	A2
(*)capacidad para valorar los distintos contextos de aplicación didáctica del libro ilustrado	saber saber hacer	A19
(*)capacidad para crear recursos didácticos en torno al libro ilustrado	saber saber hacer Saber estar /ser	A18 A24 A25
(*)Capacidad para utilizar el libro ilustrado en diversos contextos de ocio	saber hacer Saber estar /ser	B1

Contenidos

Tema	
(*)Evolución psicológica y maduración lectora	(*)Estadios evolutivos y desarrollo de proceso lector en la educación obligatoria
(*)Mediación y animación a la lectura	(*)Concepto de mediación cultural. La mediación del profesor en el fomento de la lectura. Animación a la lectura en las diferentes etapas del sistema educativo.
(*)Libro ilustrado en la enseñanza formal	(*)Cómo se analizan las ilustraciones en los libros de texto en la educación formal. Análisis y crítica de la ilustración en función de variables como la edad y el contexto social
(*)Planteamientos didácticos y creación de recursos didácticos aplicables al libro ilustrado	(*)Aplicación de distintas metodologías de libro ilustrado: proyectos, centro de interés, etc.
(*)Libro ilustrado y nuevas formas de ocio	(*)El libro ilustrado como una nueva forma de utilización del tiempo de ocio desde la primera infancia hasta la adolescencia.

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Salidas de estudio/prácticas de campo	4.5	4.5	9
Sesión magistral	16.5	16.5	33
Trabajos de aula	12	24	36
Presentaciones/exposiciones	4	8	12
Resolución de problemas y/o ejercicios de forma autónoma	12	24	36
Pruebas de respuesta corta	4	20	24

*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodologías

	Descripción
Salidas de estudio/prácticas de campo	(*Los/as alumnos/as visitarán un aula/centro de educación infantil, primaria y secundaria y analizarán los libros ilustrados.
Sesión magistral	(*El profesorado presentará los temas básicos del programa fomentando la participación activa de alumnado
Trabajos de aula	(*Cada una de las clases magistrales tendrá asociadas una serie de actividades a desarrollar, bien individualmente o en grupo, dentro del aula.
Presentaciones/exposiciones	(*Los alumnos por grupos, presentarán una investigación sobre los diversos libros que se están trabajando en las aulas hoy en día
Resolución de problemas y/o ejercicios de forma autónoma	(*De forma individualizada se trabajarán actividades en las que los alumnos tendrán que demostrar la creatividad y el sentido crítico en referencia a libro ilustrado

Atención personalizada

	Descripción
Resolución de problemas y/o ejercicios de forma autónoma	(*Estas actividades tendrán una atención personalizada por parte del profesorado ya que el alumno tanto a través de tutorías grupales como individualizadas, recibirá feed-back sobre la realización de los ejercicios. Del mismo modo también se personalizará las instrucciones para la salida a los centros y los protocolos y requisitos para la presentación de proyectos y trabajos
Salidas de estudio/prácticas de campo	(*Estas actividades tendrán una atención personalizada por parte del profesorado ya que el alumno tanto a través de tutorías grupales como individualizadas, recibirá feed-back sobre la realización de los ejercicios. Del mismo modo también se personalizará las instrucciones para la salida a los centros y los protocolos y requisitos para la presentación de proyectos y trabajos
Presentaciones/exposiciones	(*Estas actividades tendrán una atención personalizada por parte del profesorado ya que el alumno tanto a través de tutorías grupales como individualizadas, recibirá feed-back sobre la realización de los ejercicios. Del mismo modo también se personalizará las instrucciones para la salida a los centros y los protocolos y requisitos para la presentación de proyectos y trabajos

Evaluación

	Descripción	Calificación
Resolución de problemas y/o ejercicios de forma autónoma	(*Cada alumno presentará un dossier con todas aquellas actividades que se realicen individualmente fuera del aula	10%
Salidas de estudio/prácticas de campo	(*Se presentará una ficha de investigación elaborada por el propio grupo donde se recogerán los aspectos más importantes de la visita a los centros	10%
Trabajos de aula	(*En el mismo dossier de las actividades autónomas se presentarán también todos aquellos trabajos que se vayan realizando en las aulas	5%
Presentaciones/exposiciones	(*Cada alumno individualmente presentará un proyecto donde se diseñe una sesión de trabajo cuyo material principal sea un libro ilustrado	25
Pruebas de respuesta corta	(*Se hará una prueba de respuestas cortas sobre la temática teórico-práctica de seminario	50%
Otros		(*)

Otros comentarios y segunda convocatoria

Fuentes de información

Escorza Nieto, José, Madurez Lectora, PPU, Barcelona

(*)

Recomendaciones

DATOS IDENTIFICATIVOS**El Libro Ilustrado: Proceso Creativo**

Asignatura	El Libro Ilustrado: Proceso Creativo			
Código	P01M058V01202			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado e Animación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Caracter	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	1º	2C
Idioma	(*)Castelán			
Departamento	Pintura			
Coordinador/a	Dopico Castro, Marcos			
Profesorado	Chavete Rodriguez, Jose			
Correo-e	mdopico@uvigo.es			
Web				
Descripción general	(*)Se profundiza en todos los aspectos de la ilustración desde las exigencias empresariales hasta la creación material de un libro o album ilustrado			

Competencias de titulación

Caracter A	Código	Competencias Específicas
	A1	(*)Conocer el objeto y finalidad de la Literatura infantil y la Animación audiovisual, y sus realizaciones creativas y artísticas más representativas.
	A2	(*)Conocer los procesos creativos y artísticos, educativos y de enseñanza-aprendizaje, para la producción del libro ilustrado y Animación audiovisual.
	A3	(*)Conocer y resolver dificultades específicas de los procesos de producción, enseñanza-aprendizaje, difusión y comercialización del libro ilustrado y la animación audiovisual
	A4	(*)Conocer y manejar instrumentos, recursos y métodos para la producción creativa y artística, la planificación e implementación educativa y la difusión y comercialización del Libro Ilustrado y la Animación audiovisual
	A5	(*)Conocer y aplicar procedimientos que favorezcan el aprendizaje y la práctica creativa y artística del Libro ilustrado y Animación audiovisual a través de plataformas virtuales.
	A6	(*)Capacidad para distinguir las características que definen y perfilan el texto literario, plástico y cinematográfico.
	A7	(*)Capacidad para identificar los elementos que caracterizan el Libro ilustrado y la Animación audiovisual
	A8	(*)Capacidad para analizar y contextualizar los principales hitos de la historia del Libro ilustrado y la Animación audiovisual
	A9	(*)Capacidad para aplicar los métodos de adaptación del texto literario y plástico a un formato audiovisual
	A10	(*)Capacidad para dominar los mecanismos de construcción del guión literario, plástico y cinematográfico.
	A11	(*)Capacidad para crear imágenes planas (dibujo, pintura...)
	A12	(*)Capacidad para desarrollar un storyboard para un Libro ilustrado y una Animación audiovisual.
	A13	(*)Capacidad para usar herramientas tecnológicas de creación de imágenes digitales
	A14	(*)Capacidad para operar con diversas técnicas de animación audiovisual
	A15	(*)Capacidad para producir un libro ilustrado y una animación audiovisual
	A16	(*)Capacidad para proyectar a distintos canales de comercialización el Libro ilustrado y la Animación audiovisual.
	A17	(*)Capacidad para programar y organizar recursos humanos, técnicos y económicos en la producción de un Libro ilustrado y una Animación audiovisual

A18	(*)Capacidad para interpretar la legislación vigente en Literatura infantil y Animación audiovisual.
A19	(*)Capacidad para interesarse por la realidad social circundante.
A20	(*)Capacidad para apreciar favorablemente el trabajo en equipo.
A21	(*)Capacidad para esforzarse en ser reflexivo en el trabajo en general.
A22	(*)Capacidad para tomar conciencia de la necesidad de autoevaluación y el perfeccionamiento profesional
A23	(*)Capacidad para valorar la formación continua, entendiendo el trabajo creativo y artístico como una tarea inacabada y siempre mejorable
A24	(*)Capacidad para ordenar el trabajo profesional a través de metodologías activas, participativas y creativas
A25	(*)Capacidad para verificar que el trabajo profesional sea innovador y guiado siempre por un espíritu emprendedor
A26	(*)Capacidad para defender permanentemente la máxima calidad del proceso creativo y artístico.

Caracter B Código Competencias Transversales

B1	(*)Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con el estudio
B2	(*)Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
B3	(*)Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones (y los conocimientos y las razones últimas que las sustentan) a públicos especializados y no especializados de un modo claro sin ambigüedades
B4	(*)Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo

Competencias de materia

Competencias de materia	tipología	Competencias
(*)capacidad para ilustrar un texto y crear textos a partir de imágenes	saber saber hacer	A2 A3
(*)capacidad para establecer relaciones dialógicas entre un texto plástico y un texto literario	saber saber hacer	A6 A7
(*)capacidad para desarrollar un storyboard de texto e imágenes	saber saber hacer	A10 A12
(*)capacidad para emplear técnicas pictóricas y literarias diversas en la elaboración de ilustraciones y textos	saber saber hacer	A11
(*)capacidad para elegir la técnica literaria y pictórica adecuada para producir textos e ilustraciones	saber saber hacer	A7 A10

Contenidos

Tema	
(*)1. PRIMER CONTACTO CON EL PROYECTO	(*)- Relación autor-editor-ilustrador. - Lectura y comprensión del texto propuesto. - Edad a la que está dirigido el proyecto. - Como enfocar los personajes, colores, composición... En general. - Tiempo del que disponemos para realizar el proyecto. Organización. - Selección de la técnica que usaremos. - Documentación. a) Internet. Búsqueda y almacenamiento de imágenes. b) Con tu propia cámara o tu bloc de dibujo. Análisis.

(*)2. DISEÑO DE PROTAGONISTAS Y ESCENARIOS	(*)- Enfrentarse a la página en blanco. Primeros apuntes. - La inspiración, fuentes que nos puedan iluminar el camino. - A la búsqueda un estilo, el ilustrador como individuo propio. - Definición de los personajes. Psicologías y conductas. - El color y su semiótica. - El paisaje, recursos que nos pueden ofrecer los fondos para intensificar la situación de la escena o los sentimientos de los personajes. - La imagen definitiva, ir más allá del texto, no ser un mero acompañante, dar al espectador nuestro propio punto de vista a través de la imagen
(*)3. STORYBOARD	(*)- Esbozos de todas las páginas. Idea global del proyecto. - Separación de escenas. Paginación. - Estudio de las composiciones de cada página. - La sugerencia, a veces el recurso más inteligente. - Pequeñas historias paralelas como recurso enriquecedor del álbum. - Diseño, maquetación, producción..., conocer los procedimientos industriales que van a influir en nuestro trabajo. - Cubierta, guardas, etc. Cómo sacarles partido.
(*)4. REALIZACIÓN DE ILUSTRACIONES DEFINITIVAS	(*)- Técnicas de ilustración: ¿qué nos ofrecen cada una de ellas? - Preparación del entorno del ilustrador.

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Sesión magistral	9	0	9
Trabajos de aula	38	51	89
Presentaciones/exposiciones	0	37	37
Estudios/actividades previas	0	12	12
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	3	0	3

*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodologías

	Descripción
Sesión magistral	(*)Los contenidos teóricos se impartirán a la totalidad del alumnado con medios audiovisuales y se incluirá la docencia directa de los programas informáticos.
Trabajos de aula	(*)Los alumnos desarrollarán todas las prácticas contenidas en el Programa docente bajo la supervisión del profesor. Pinturas, dibujos, storyboard, maquetación, edición, etc.
Presentaciones/exposiciones	(*)Los alumnos a lo largo del curso tendrán que realizar trabajos que posteriormente los presentarán individualmente o en grupo al resto de sus compañeros.
Estudios/actividades previas	(*)El alumno tendrá que formarse fuera de la Facultad en tareas programadas por el profesor, entre las cuales se incluyen la consulta de bibliografía específica

Atención personalizada

	Descripción
Trabajos de aula	(*)El profesorado estará siempre a disposición del alumno en todas aquellas tareas de aula que se programen. Los trabajos son supervisados diariamente desde el comienzo, hasta su finalización.

Evaluación

	Descripción	Calificación
Presentaciones/exposiciones	(*)Los trabajos que los alumnos presentan individualmente, o en grupo, ante sus compañeros, serán evaluados por los profesores de la asignatura	60%
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	(*)Los alumnos que no superen la totalidad de la asignatura o parte de ella, tendrán que realizar una prueba práctica y teórica en la que demuestre que ha superado las competencias que no ha superado durante el curso	40%
Otros		(*)

Otros comentarios y segunda convocatoria

Fuentes de información

(*)

ARNHEIM, Rudolf (1974) *Arte y percepción visual*. Madrid. Alianza, 1982

ARIZPE, Evelyn & STYLES, Morgan (2002) *Lectura de imagen. Los niños interpretan textos visuales*. México: Fondo de Cultura Económica, 2004

AUMONT, Jacques (1990) *La imagen*. Barcelona: Paidós, 1992

BERGER, John (1970) *Modos de ver*. Barcelona: Gustavo Gili, 2000

COLOMER, T. (ed). *Siete llaves para valorar las historias infantiles*. Salamanca: Fundación Germán Sánchez Ruipérez, 2002

DONDIS, D.A (1973) *La sintaxis de la imagen*. Barcelona: Gustavo Gili, 1985

EISNER, Will (1990) *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona: Norma, 2002

(1998) *La narración gráfica*. Barcelona: Norma 2002

GARCÍA PADRINO, Jaime (2004) *Formas y colores: la ilustración infantil en España*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha. (Arcadia; 9)

SALISBURY, Martin. *Ilustración de libros infantiles*. Barcelona: Acanto, 2005

VIGOTSKI, L.S. (1982) *La imaginación y el arte en la infancia*. Madrid: Akal, 1986

Recomendaciones

Otros comentarios

(*)La asistencia es obligatoria. La evaluación es continua, por lo que se perderá esta condición cuando el alumno falte a las clases de manera injustificada y continuada. Solo tendrá derecho al examen final en el cual tendrá que presentar todos los trabajos pedidos por el profesor a lo largo del cuatrimestre.

DATOS IDENTIFICATIVOS**Proceso de Animación Audiovisual II**

Asignatura	Proceso de Animación Audiovisual II			
Código	P01M058V01203			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado e Animación Audiovisual			
Descriptor	Creditos ECTS	Caracter	Curso	Cuatrimestre
	12	OB	1º	2C
Idioma				
Departamento	Dibujo			
Coordinador/a	Alonso Romera, Maria Sol			
Profesorado	Alonso Romera, Maria Sol			
Correo-e	alonso@uvigo.es			
Web				
Descripción general	(*)Curso de carácter eminentemente practico orientado al conocimiento y manejo de las herramientas de edición y composición videográficas para la realización y montaje de animación 2D			

Competencias de titulación

Caracter A	Código	Competencias Específicas
	A1	(*)Conocer el objeto y finalidad dela Literatura infantil y la Animación audiovisual, y sus realizaciones creativas y artísticas más representativas.
	A2	(*)Conocer los procesos creativos y artísticos, educativos y de enseñanza-aprendizaje, para la producción del libro ilustrado y Animación audiovisual.
	A3	(*)Conocer y resolver dificultades específicas de los procesos de producción, enseñanza-aprendizaje, difusión y comercialización del libro ilustrado y la animación audiovisual
	A4	(*)Conocer y manejar instrumentos, recursos y métodos para la producción creativa y artística, la planificación e implementación educativa y la difusión y comercialización del Libro Ilustrado y la Animación audiovisual
	A5	(*)Conocer y aplicar procedimientos que favorezcan el aprendizaje y la práctica creativa y artística del Libro ilustrado y Animación audiovisual a través de plataformas virtuales.
	A6	(*)Capacidad para distinguir las características que definen y perfilan el texto literario, plástico y cinematográfico.
	A7	(*)Capacidad para identificar los elementos que caracterizan el Libro ilustrado y la Animación audiovisual
	A8	(*)Capacidad para analizar y contextualizar los principales hitos de la historia del Libro ilustrado y la Animación audiovisual
	A9	(*)Capacidad para aplicar los métodos de adaptación del texto literario y plástico a un formato audiovisual
	A10	(*)Capacidad para dominar los mecanismos de construcción del guión literario, plástico y cinematográfico.
	A11	(*)Capacidad para crear imágenes planas (dibujo, pintura...)
	A12	(*)Capacidad para desarrollar un storyboard para un Libro ilustrado y una Animación audiovisual.
	A13	(*)Capacidad para usar herramientas tecnológicas de creación de imágenes digitales
	A14	(*)Capacidad para operar con diversas técnicas de animación audiovisual
	A15	(*)Capacidad para producir un libro ilustrado y una animación audiovisual
	A16	(*)Capacidad para proyectar a distintos canales de comercialización el Libro ilustrado y la Animación audiovisual.
	A17	(*)Capacidad para programar y organizar recursos humanos, técnicos y económicos en la producción de un Libro ilustrado y una Animación audiovisual

A18	(*)Capacidad para interpretar la legislación vigente en Literatura infantil y Animación audiovisual.
A19	(*)Capacidad para interesarse por la realidad social circundante.
A20	(*)Capacidad para apreciar favorablemente el trabajo en equipo.
A21	(*)Capacidad para esforzarse en ser reflexivo en el trabajo en general.
A22	(*)Capacidad para tomar conciencia de la necesidad de autoevaluación y el perfeccionamiento profesional
A23	(*)Capacidad para valorar la formación continua, entendiendo el trabajo creativo y artístico como una tarea inacabada y siempre mejorable
A24	(*)Capacidad para ordenar el trabajo profesional a través de metodologías activas, participativas y creativas
A25	(*)Capacidad para verificar que el trabajo profesional sea innovador y guiado siempre por un espíritu emprendedor
A26	(*)Capacidad para defender permanentemente la máxima calidad del proceso creativo y artístico.

Caracter B Código Competencias Transversales

B1	(*)Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con el estudio
B2	(*)Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
B3	(*)Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones (y los conocimientos y las razones últimas que las sustentan) a públicos especializados y no especializados de un modo claro sin ambigüedades
B4	(*)Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo

Competencias de materia

Competencias de materia	tipología	Competencias
(*)Capacidad para desarrollar secuencias de imágenes a partir de la interpretación de imágenes fijas	saber saber hacer	A1 A11
(*)Capacidad para proyectar y realizar bocetos y maquetas	saber saber hacer	A1 A6 A11
(*)Capacidad para convertir un libro ilustrado en una animación audiovisual	saber saber hacer	A2 A7 A12 A13 A14
(*)Capacidad para crear y editar un proyecto de animación audiovisual	saber saber hacer	A2 A7 A12 A13 A14
(*)Conocimiento del proceso de producción de un proyecto de animación audiovisual	saber saber hacer Saber estar /ser	A2 A3 A4 A15 A16 A23 A24 A25 A26

Contenidos

Tema

(*)1-Elementos Base del Montaje.	(*)Uso y significado.
(*)2-Articulación del espacio-tiempo:	(*)Raccords de movimiento, de mirada y de tiempo; elipsis.
(*)3-Plástica del Montaje.	(*)-Uso estructural del sonido. -Elementos para un Montaje experimental
(*)4-Proceso de edición y montaje en la producción audiovisual. Programas de edición de vídeo: Programas específicos de composición: Programas específicos de animación:	(*)-Adobe Premier y Final Cut. -Adobe After Effects -Dragon

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Sesión magistral	18	0	18
Trabajos de aula	76	102	178
Presentaciones/exposiciones	0	74	74
Estudios/actividades previos	0	24	24
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	6	0	6

*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodologías

	Descripción
Sesión magistral	(*)Todos los contenidos necesarios para capacitar al alumnado serán planteados dentro del aula por medios audiovisuales e informáticos.
Trabajos de aula	(*)Organizada la docencia de forma práctica, se centra en el proceso de montaje y edición de una animación, en sincronización con el resto de asignaturas, de forma que el alumno complete el ciclo completo de una producción dentro de los trabajos de aula.
Presentaciones/exposiciones	(*)los alumnos tendrán que realizar trabajos dirigidos por los profesores que posteriormente tendrán que ser presentados al conjunto del alumnado.
Estudios/actividades previos	(*)El alumnado tendrá que complementar los contenidos impartidos en el aula con la consulta de manuales y bibliografía específica recomendada por el profesorado

Atención personalizada

	Descripción
Trabajos de aula	(*)El profesorado estará constantemente pendiente de la realización y evolución de los trabajos realizados dentro del aula, potenciando las capacidades propias del alumno a través de comentarios y correcciones.

Evaluación

	Descripción	Calificación
Presentaciones/exposiciones	(*)Todos los trabajos realizados durante el curso son evaluados en presencia del alumno, conociendo la cualificación la tiene a lo largo de todos los períodos del curso	60%
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	(*)Todas las capacidades del programa que no han sido superadas a lo largo del curso, tienen la oportunidad de serlo gracias a pruebas prácticas o teóricas	40%
Otros		(*)

Otros comentarios y segunda convocatoria

Fuentes de información

VILLAIN; D., "El Montaje"., Cátedra. Signo e imagen, Madrid 2000.

GARCÍA JIMÉNEZ; J., "Narrativa Audiovisual"., Cátedra., Madrid 2003.

DANCYGER; K., "Técnicas de edición en cine y vídeo", Gedisa., Barcelona 2001.

LIANDRAT-GUIGUES; S. LEUTRAT; J.L., "Cómo pensar el cine"., Signo e imagen., Madrid 2003.

ZUNZUNEGUI; S., "Paisajes de la Forma. Ejercicios de análisis de la imagen", Cátedra., Madrid 2004.

JACKSON, CHRIS, ANIMACION Y EFECTOS FLASH Y AFTEREFFECTS, ANAYA MULTIMEDIA, 2009

MEYER, TRISH y MEYER, CHRIS., CREACION DE GRAFICOS ANIMADOS CON AFTER EFFECTS (MEIDOS DIGIT ALES Y CREATIVIDAD)., ANAYA MULTIMEDIA, 2008

VV.AA., AFTER EFFECTS CS4 (EL LIBRO OFICIAL), ANAYA MULTIMEDIA, 2009

WELLS, PAUL., Fundamentos De La Animacion: Un Libro Imprescindible Sobre La Animación De Dibujos: La Preparación, Las Técnicas Y Su Evolución En El Tiempo, (PARRAMON EDICIONES, S.A.),

(*)

-VILLAIN; D. "El Montaje". Cátedra. Signo e imagen. Madrid 2000.

-GARCÍA JIMÉNEZ; J. "Narrativa Audiovisual". Cátedra. Madrid 2003.

-DANCYGER; K. "Técnicas de edición en cine y vídeo". Gedisa. Barcelona 2001.

-LIANDRAT-GUIGUES; S. LEUTRAT; J.L. "Cómo pensar el cine". Signo e imagen. Madrid 2003.

-ZUNZUNEGUI; S. "Paisajes de la Forma. Ejercicios de análisis de la imagen". Cátedra. Madrid 2004.

JACKSON, CHRIS. ANIMACION Y EFECTOS FLASH Y AFTEREFFECTS. ANAYA MULTIMEDIA 2009

MEYER, TRISH y MEYER, CHRIS. CREACION DE GRAFICOS ANIMADOS CON AFTER EFFECTS (MEIDOS DIGIT ALES Y CREATIVIDAD). ANAYA MULTIMEDIA 2008

VV.AA. AFTER EFFECTS CS4 (EL LIBRO OFICIAL) ANAYA MULTIMEDIA 2009

WELLS, PAUL. Fundamentos De La Animacion: Un Libro Imprescindible Sobre La Animación De Dibujos: La Preparación, Las Técnicas Y Su Evolución En El Tiempo. (PARRAMON EDICIONES, S.A.)

Recomendaciones

DATOS IDENTIFICATIVOS**Proceso de Edición y Postproducción Audiovisual**

Asignatura	Proceso de Edición y Postproducción Audiovisual			
Código	P01M058V01204			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado e Animación Audiovisual			
Descriptor	Creditos ECTS	Caracter	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	1º	2C
Idioma				
Departamento	Dibujo			
Coordinador/a	Valverde Garcia, Alberto			
Profesorado	Valverde Garcia, Alberto			
Correo-e				
Web				
Descripción general	(*)Esta asignatura capacitará para conocer y realizar un proceso de edición y postproducción audiovisual. Los programas más importantes y todo lo referente a efectos especiales			

Competencias de titulación

Caracter A	Código	Competencias Específicas
	A1	(*)Conocer el objeto y finalidad de la Literatura infantil y la Animación audiovisual, y sus realizaciones creativas y artísticas más representativas.
	A2	(*)Conocer los procesos creativos y artísticos, educativos y de enseñanza-aprendizaje, para la producción del libro ilustrado y Animación audiovisual.
	A3	(*)Conocer y resolver dificultades específicas de los procesos de producción, enseñanza-aprendizaje, difusión y comercialización del libro ilustrado y la animación audiovisual
	A4	(*)Conocer y manejar instrumentos, recursos y métodos para la producción creativa y artística, la planificación e implementación educativa y la difusión y comercialización del Libro Ilustrado y la Animación audiovisual
	A5	(*)Conocer y aplicar procedimientos que favorezcan el aprendizaje y la práctica creativa y artística del Libro ilustrado y Animación audiovisual a través de plataformas virtuales.
	A6	(*)Capacidad para distinguir las características que definen y perfilan el texto literario, plástico y cinematográfico.
	A7	(*)Capacidad para identificar los elementos que caracterizan el Libro ilustrado y la Animación audiovisual
	A8	(*)Capacidad para analizar y contextualizar los principales hitos de la historia del Libro ilustrado y la Animación audiovisual
	A9	(*)Capacidad para aplicar los métodos de adaptación del texto literario y plástico a un formato audiovisual
	A10	(*)Capacidad para dominar los mecanismos de construcción del guión literario, plástico y cinematográfico.
	A11	(*)Capacidad para crear imágenes planas (dibujo, pintura...)
	A12	(*)Capacidad para desarrollar un storyboard para un Libro ilustrado y una Animación audiovisual.
	A13	(*)Capacidad para usar herramientas tecnológicas de creación de imágenes digitales
	A14	(*)Capacidad para operar con diversas técnicas de animación audiovisual
	A15	(*)Capacidad para producir un libro ilustrado y una animación audiovisual
	A16	(*)Capacidad para proyectar a distintos canales de comercialización el Libro ilustrado y la Animación audiovisual.

A17	(*)Capacidad para programar y organizar recursos humanos, técnicos y económicos en la producción de un Libro ilustrado y una Animación audiovisual
A18	(*)Capacidad para interpretar la legislación vigente en Literatura infantil y Animación audiovisual.
A19	(*)Capacidad para interesarse por la realidad social circundante.
A20	(*)Capacidad para apreciar favorablemente el trabajo en equipo.
A21	(*)Capacidad para esforzarse en ser reflexivo en el trabajo en general.
A22	(*)Capacidad para tomar conciencia de la necesidad de autoevaluación y el perfeccionamiento profesional
A23	(*)Capacidad para valorar la formación continua, entendiendo el trabajo creativo y artístico como una tarea inacabada y siempre mejorable
A24	(*)Capacidad para ordenar el trabajo profesional a través de metodologías activas, participativas y creativas
A25	(*)Capacidad para verificar que el trabajo profesional sea innovador y guiado siempre por un espíritu emprendedor
A26	(*)Capacidad para defender permanentemente la máxima calidad del proceso creativo y artístico.

Caracter B Código Competencias Transversales

B1	(*)Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con el estudio
B2	(*)Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
B3	(*)Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones (y los conocimientos y las razones últimas que las sustentan) a públicos especializados y no especializados de un modo claro sin ambigüedades
B4	(*)Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo

Competencias de materia

Competencias de materia	tipología	Competencias
(*)Conocimiento de los procedimientos de la edición audiovisual	saber	A13 A14
(*)Conocimiento de los tratamientos avanzados de la imagen digital	saber saber hacer	A13 A14
(*)Conocimiento del vocabulario informático profesional	saber	A13 A14
(*)Capacidad para aplicar recursos informáticos al proceso de edición y postproducción audiovisual	saber saber hacer	A2 A3 A15 A17 A20 A24

Contenidos

Tema	
(*)Principios generales de posproducción de video y animación	(*)Formatos de animación y de vídeo. Compresores Conversión de archivos de Flash a archivos de vídeo digital
(*)Introducción al software de posproducción de vídeo Adobe After Effects	(*)After Effects: animación After Effects: rotoscopia After Effects: corrección de fondos After Effects: corrección del color After Effects: uso del canal alfa After Effects: efectos especiales

Planificación			
	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Sesión magistral	9	0	9
Trabajos de aula	38	51	89
Talleres	0	49	49
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	3	0	3

*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodologías	
	Descripción
Sesión magistral	(*)Los contenidos teóricos se impartirán a la totalidad del alumnado con medios audiovisuales y se incluirá la docencia directa de los programas informáticos.
Trabajos de aula	(*)Los alumnos desarrollarán todas las prácticas contenidas en la Guía Docente bajo la supervisión del profesor.
Talleres	(*)Los alumnos a lo largo del curso tendrán que realizar trabajos que posteriormente los presentarán individualmente o en grupo al resto de sus compañeros.

Atención personalizada	
	Descripción
Trabajos de aula	(*)El profesorado estará siempre a disposición del alumno en todas aquellas tareas de aula que se programen. Los trabajos son supervisados diariamente desde el comienzo, hasta su finalización.

Evaluación		
	Descripción	Calificación
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	(*)Los alumnos que no superen la totalidad de la asignatura o parte de ella, tendrán que realizar una prueba práctica y/o teórica de aquellos trabajos no realizados durante el curso.	100%
Otros		(*)

Otros comentarios y segunda convocatoria

Fuentes de información

Recomendaciones

DATOS IDENTIFICATIVOS**Proyecto Libro Ilustrado**

Asignatura	Proyecto Libro Ilustrado			
Código	P01M058V01301			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado e Animación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Caracter	Curso	Cuatrimestre
	12	OP	2º	1C
Idioma	(*)Castelán			
Departamento	Dibujo			
Coordinador/a	Dopico Castro, Marcos			
Profesorado	Dopico Castro, Marcos			
Correo-e	mdopico@uvigo.es			
Web				
Descripción general				

Competencias de titulación

Caracter A	Código	Competencias Específicas
	A1	(*)Conocer el objeto y finalidad de la Literatura infantil y la Animación audiovisual, y sus realizaciones creativas y artísticas más representativas.
	A2	(*)Conocer los procesos creativos y artísticos, educativos y de enseñanza-aprendizaje, para la producción del libro ilustrado y Animación audiovisual.
	A3	(*)Conocer y resolver dificultades específicas de los procesos de producción, enseñanza-aprendizaje, difusión y comercialización del libro ilustrado y la animación audiovisual
	A4	(*)Conocer y manejar instrumentos, recursos y métodos para la producción creativa y artística, la planificación e implementación educativa y la difusión y comercialización del Libro Ilustrado y la Animación audiovisual
	A5	(*)Conocer y aplicar procedimientos que favorezcan el aprendizaje y la práctica creativa y artística del Libro ilustrado y Animación audiovisual a través de plataformas virtuales.
	A6	(*)Capacidad para distinguir las características que definen y perfilan el texto literario, plástico y cinematográfico.
	A7	(*)Capacidad para identificar los elementos que caracterizan el Libro ilustrado y la Animación audiovisual
	A8	(*)Capacidad para analizar y contextualizar los principales hitos de la historia del Libro ilustrado y la Animación audiovisual
	A9	(*)Capacidad para aplicar los métodos de adaptación del texto literario y plástico a un formato audiovisual
	A10	(*)Capacidad para dominar los mecanismos de construcción del guión literario, plástico y cinematográfico.
	A11	(*)Capacidad para crear imágenes planas (dibujo, pintura...)
	A12	(*)Capacidad para desarrollar un storyboard para un Libro ilustrado y una Animación audiovisual.
	A13	(*)Capacidad para usar herramientas tecnológicas de creación de imágenes digitales
	A14	(*)Capacidad para operar con diversas técnicas de animación audiovisual
	A15	(*)Capacidad para producir un libro ilustrado y una animación audiovisual
	A16	(*)Capacidad para proyectar a distintos canales de comercialización el Libro ilustrado y la Animación audiovisual.
	A17	(*)Capacidad para programar y organizar recursos humanos, técnicos y económicos en la producción de un Libro ilustrado y una Animación audiovisual

A18	(*)Capacidad para interpretar la legislación vigente en Literatura infantil y Animación audiovisual.
A19	(*)Capacidad para interesarse por la realidad social circundante.
A20	(*)Capacidad para apreciar favorablemente el trabajo en equipo.
A21	(*)Capacidad para esforzarse en ser reflexivo en el trabajo en general.
A22	(*)Capacidad para tomar conciencia de la necesidad de autoevaluación y el perfeccionamiento profesional
A23	(*)Capacidad para valorar la formación continua, entendiendo el trabajo creativo y artístico como una tarea inacabada y siempre mejorable
A24	(*)Capacidad para ordenar el trabajo profesional a través de metodologías activas, participativas y creativas
A25	(*)Capacidad para verificar que el trabajo profesional sea innovador y guiado siempre por un espíritu emprendedor
A26	(*)Capacidad para defender permanentemente la máxima calidad del proceso creativo y artístico.

Caracter B Código Competencias Transversales

B1	(*)Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con el estudio
B2	(*)Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
B3	(*)Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones (y los conocimientos y las razones últimas que las sustentan) a públicos especializados y no especializados de un modo claro sin ambigüedades
B4	(*)Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo

Competencias de materia

Competencias de materia	tipología	Competencias
(*)Conocimiento del proceso de edición de un libro ilustrado	saber	A12 A15
(*)Capacidad para desarrollar propuestas en forma de libro ilustrado	saber saber hacer	A17
(*)Capacidad para analizar diferentes tipos de libro ilustrado	saber	A17 A21
(*)Capacidad para crear y producir textos e imágenes	saber saber hacer	A10 A16 B1
(*)Capacidad para proyectar, desarrollar y editar un libro ilustrado	saber hacer	A22 A25 B1 B2

Contenidos

Tema	
(*)1- propuesta de texto e imágenes	(*)- narrativa, poesía, drama - storyboard
(*)2- Premaqueta	(*)- ajuste de textos e imágenes
(*)3- Procesado de imágenes	(*)- escáner y fotografía
(*)4- Premaqueta e imposición en plano	(*)Montaje de textos e ilustraciones
(*)5- Impresión y acabados	(*)- Monocromía, bicromía, cuatricromía... - Plegado, cosido, cubierta.etc

Planificación			
	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Proyectos	15	250	265
Trabajos tutelados	15	17	32
Trabajos y proyectos	3	0	3

*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodologías	
	Descripción
Proyectos	(*)Son realizados por los alumnos a instancia del tutor. Comprenderán todas las fases de una producción de un libro ilustrado: Creación del texto, realización de imágenes, escaneo o fotografiado, edición, etc.
Trabajos tutelados	(*)Los alumnos tendrán asignados una tutorización a lo largo de todo el proyecto elegido, recomendando la realización de los seminarios y talleres que se crearán como apoyo a dicha actividad

Atención personalizada	
	Descripción
Trabajos tutelados	(*)El alumno tendrá constantemente un tutor que atenderá todas las exigencias, la resolución de problemas, directrices y seguimiento de dicho proyecto.

Evaluación		
	Descripción	Calificación
Trabajos y proyectos	(*)para su aprobación, el alumno tendrá que demostrar todas las destrezas aprendidas durante el Master. Planificación, desarrollo y producción	100
Otros		(*)

Otros comentarios y segunda convocatoria

Fuentes de información

(*)

ARNHEIM, Arnold (1974) *Arte y percepción visual*. Madrid. Alianza, 1982

Para saberlo todo sobre como percibimos las obras de arte. Un clásico de referencia

ARIZPE, Evelyn & STYLES, Morgan (2002) *Lectura de imagen. Los niños interpretan textos visuales*. México: Fondo de Cultura Económica, 2004.

Quizás uno de los tratados más recientes e interesantes sobre la comprensión lectora que los niños hacen libros-álbums, aunque omite alguna precisión acerca de cómo evoluciona el dibujo infantil, herramienta que les sirve para analizar la interpretación de lo narrado.

AUMONT, Jacques (1990) *La imagen*. Barcelona: Paidós, 1992

Otro clásico acerca de la imagen audiovisual. Resulta de interés el capítulo dedicado a describir cómo funciona el ojo humano.

BERGER, John (1970) *Modos de ver*. Barcelona: Gustavo Gili, 2000.

Un enfoque actualizado sobre la crítica del arte. El primer capítulo tiene especial interés para nuestro curso

COLOMER, T. (ed). *Siete llaves para valorar las historias infantiles*. Salamanca: Fundación Germán Sánchez Ruipérez, 2002

Incluye un capítulo interesante dedicado a la voz narrativa del ilustrador

DONDIS, D.A (1973 *La sintáxis de la imagen*. Barcelona: Gustavo Gili, 1985.

Si hablamos de lenguaje visual, dicho lenguaje debe forzosamente organizarse según determinadas pautas sintácticas. Interesante para quienes quieran profundizar más en ese tipo de análisis.

EISNER, Will (1990) *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona: Norma, 2002

(1998) *La narración gráfica*. Barcelona: Norma 2002

Las reflexiones ilustradas de un gran maestro del cómic ayudan a entender mejor algunas de las propiedades de los álbums ilustrados. Agudo y ameno.

El libro-álbum: Invención y evolución de un género para niños. Parapara Clave. Caracas, Banco del Libro (1999)

Conjunto de artículos que permite ofrecer una visión de conjunto de lo que es y ofrece un libro-álbum. Nos interesan particularmente los artículos de: Kiefer, Lewis, Moebius, Shulevitz y Lionni

GARCÍA PADRINO, Jaime (2004) *Formas y colores: la ilustración infantil en España*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha. (Arcadia; 9)

Resulta interesante tener a mano una historia de la ilustración. Esta se refiere a España, pero los alumnos catalanes encontraran una información muy fiable en la obra de Montserrat Castillo, y creemos que los demás podran encontrar alguna otra historia de la ilustración de su país.

GARDNER, Howard (1990) *Educación artística y desarrollo humano*. Barcelona: Paidós, 1994

Cualquiera de los tratados de Gardner sirve para enfocar mejor las relaciones entre arte e inteligencia. Este es particularmente interesante para nuestro enfoque.

GOMBRICH, Ernest H. (1963) *Meditaciones sobre un caballo de juguete*. Madrid: Debate, 1997

Cualquiera de los tratados de Gombrich aporta luz sobre el modo de interpretar la obra gráfica. De este tratado resultan de interés los capítulos dedicados a la caricatura.

MANGUEL, Alberto (2000) *Leer imagenes*. Madrid: Alianza, 2002

Con mucha erudición Manguel aporta distintos enfoques para comentar algunas imagenes seleccionadas por él. Quizá demasiado historicista para nuestro curso.

SALISBURY, Martin. *Ilustración de libros infantiles*. Barcelona: Acanto, 2005

Sencillo, bien ejemplificado y comprensible este manual para quienes desean dedicarse a la ilustración contiene toda cuanta información precisa un estudiante para saber cómo se ilustra.

STEINBERG, Sh.R & KINCHELOE, J.L. (comps) 1997. *Cultura infantil y multinacionales*. Madrid: Morata, 2000.

Para quienes quieran establecer airadas relaciones entre ilustraciones, juguetes y películas disneyanas.

TABERNERO SALA, Rosa. (2005) *Nuevas y viejas formas de contar. El discurso narrativo infantil en los umbrales del siglo XXI*. Zaragoza: Prensas universitarias de Zaragoza.

Fruto de una tesis doctoral, el libro dedica su segundo capítulo, pp. 70-92 a la ilustración, poniendo en entredicho que la ilustración actúa siempre como un paratexto, como pretenden algunos especialistas.

VIGOTSKI, L.S. (1982) *La imaginación y el arte en la infancia*. Madrid: Akal, 1986

Lo bueno, si breve, dos veces bueno. Para quienes quieran ahondar en cómo dibujan y piensan los niños. También del mismo autor, cuando tengan tiempo, no dejen de leer *Pensamiento y lenguaje*.

WALKER, John & CHAPLIN, Sarah (1997) *Una introducción a la cultura visual*. Barcelona: Octaedro, 2002.

Uno de los básicos contemporáneos para saber por donde va la actividad artística de la posmodernidad.

www.artsculture.education.fr

Interesante web sobre actividades didácticas de la imagen

Recomendaciones

DATOS IDENTIFICATIVOS**Proyecto Álbum Ilustrado**

Asignatura	Proyecto Álbum Ilustrado			
Código	P01M058V01302			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado e Animación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Caracter	Curso	Cuatrimestre
	12	OP	2º	1C
Idioma	(*)Castelán			
Departamento	Dibujo			
Coordinador/a	Dopico Castro, Marcos			
Profesorado	Dopico Castro, Marcos			
Correo-e	mdopico@uvigo.es			
Web				
Descripción general				

Competencias de titulación

Caracter A	Código	Competencias Específicas
	A1	(*)Conocer el objeto y finalidad de la Literatura infantil y la Animación audiovisual, y sus realizaciones creativas y artísticas más representativas.
	A2	(*)Conocer los procesos creativos y artísticos, educativos y de enseñanza-aprendizaje, para la producción del libro ilustrado y Animación audiovisual.
	A3	(*)Conocer y resolver dificultades específicas de los procesos de producción, enseñanza-aprendizaje, difusión y comercialización del libro ilustrado y la animación audiovisual
	A4	(*)Conocer y manejar instrumentos, recursos y métodos para la producción creativa y artística, la planificación e implementación educativa y la difusión y comercialización del Libro Ilustrado y la Animación audiovisual
	A5	(*)Conocer y aplicar procedimientos que favorezcan el aprendizaje y la práctica creativa y artística del Libro ilustrado y Animación audiovisual a través de plataformas virtuales.
	A6	(*)Capacidad para distinguir las características que definen y perfilan el texto literario, plástico y cinematográfico.
	A7	(*)Capacidad para identificar los elementos que caracterizan el Libro ilustrado y la Animación audiovisual
	A8	(*)Capacidad para analizar y contextualizar los principales hitos de la historia del Libro ilustrado y la Animación audiovisual
	A9	(*)Capacidad para aplicar los métodos de adaptación del texto literario y plástico a un formato audiovisual
	A10	(*)Capacidad para dominar los mecanismos de construcción del guión literario, plástico y cinematográfico.
	A11	(*)Capacidad para crear imágenes planas (dibujo, pintura...)
	A12	(*)Capacidad para desarrollar un storyboard para un Libro ilustrado y una Animación audiovisual.
	A13	(*)Capacidad para usar herramientas tecnológicas de creación de imágenes digitales
	A14	(*)Capacidad para operar con diversas técnicas de animación audiovisual
	A15	(*)Capacidad para producir un libro ilustrado y una animación audiovisual
	A16	(*)Capacidad para proyectar a distintos canales de comercialización el Libro ilustrado y la Animación audiovisual.
	A17	(*)Capacidad para programar y organizar recursos humanos, técnicos y económicos en la producción de un Libro ilustrado y una Animación audiovisual

A18	(*)Capacidad para interpretar la legislación vigente en Literatura infantil y Animación audiovisual.
A19	(*)Capacidad para interesarse por la realidad social circundante.
A20	(*)Capacidad para apreciar favorablemente el trabajo en equipo.
A21	(*)Capacidad para esforzarse en ser reflexivo en el trabajo en general.
A22	(*)Capacidad para tomar conciencia de la necesidad de autoevaluación y el perfeccionamiento profesional
A23	(*)Capacidad para valorar la formación continua, entendiendo el trabajo creativo y artístico como una tarea inacabada y siempre mejorable
A24	(*)Capacidad para ordenar el trabajo profesional a través de metodologías activas, participativas y creativas
A25	(*)Capacidad para verificar que el trabajo profesional sea innovador y guiado siempre por un espíritu emprendedor
A26	(*)Capacidad para defender permanentemente la máxima calidad del proceso creativo y artístico.

Caracter B Código Competencias Transversales

B1	(*)Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con el estudio
B2	(*)Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
B3	(*)Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones (y los conocimientos y las razones últimas que las sustentan) a públicos especializados y no especializados de un modo claro sin ambigüedades
B4	(*)Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo

Competencias de materia

Competencias de materia	tipología	Competencias
(*)Conocimiento del proceso de edición de un libro ilustrado	saber	A12 A15
(*)Capacidad para desarrollar propuestas en forma de libro ilustrado	saber saber hacer	A17
(*)Capacidad para analizar diferentes tipos de libro ilustrado	saber	A17 A21
(*)Capacidad para crear y producir textos e imágenes	saber saber hacer	A10 A16 B1
(*)Capacidad para proyectar, desarrollar y editar un libro ilustrado	saber hacer	A22 A25 B1 B2

Contenidos

Tema	
(*)1- propuesta de texto e imágenes	(*)- narrativa, poesía, drama - storyboard
(*)2- Premaqueta	(*)- ajuste de textos e imágenes
(*)3- Procesado de imágenes	(*)- escáner y fotografía
(*)4- Premaqueta e imposición en plano	(*)Montaje de textos e ilustraciones
(*)5- Impresión y acabados	(*)- Monocromía, bicromía, cuatricromía... - Plegado, cosido, cubierta.etc

Planificación			
	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Trabajos tutelados	15	17	32
Proyectos	15	250	265
Trabajos y proyectos	3	0	3

*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodologías	
	Descripción
Trabajos tutelados	(*)Los alumnos tendrán asignados una tutorización a lo largo de todo el proyecto elegido, recomendando la realización de los seminarios y talleres que se crearán como apoyo a dicha actividad
Proyectos	(*)Son realizados por los alumnos a instancia del tutor. Comprenderan todas las fases de una producción de un libro ilustrado: Creación del texto, realización de imágenes, escaneo o fotografiado, edición, etc.

Atención personalizada	
	Descripción
Trabajos tutelados	(*)El alumno tendrá constantemente un tutor que atenderá todas las exigencias, la resolución de problemas, directrices y seguimiento de dicho proyecto.

Evaluación		
	Descripción	Calificación
Trabajos y proyectos	(*)para su aprobación, el alumno tendrá que demostrar todas las destrezas aprendidas durante el Master. Planificación, desarrollo y producción	100
Otros		(*)

Otros comentarios y segunda convocatoria

Fuentes de información

(*)

ARNHEIM, Arnold (1974) *Arte y percepción visual*. Madrid. Alianza, 1982

Para saberlo todo sobre como percibimos las obras de arte. Un clásico de referencia

ARIZPE, Evelyn & STYLES, Morgan (2002) *Lectura de imagen. Los niños interpretan textos visuales*. México: Fondo de Cultura Económica, 2004.

Quizás uno de los tratados más recientes e interesantes sobre la comprensión lectora que los niños hacen libros-álbums, aunque omite alguna precisión acerca de cómo evoluciona el dibujo infantil, herramienta que les sirve para analizar la interpretación de lo narrado.

AUMONT, Jacques (1990) *La imagen*. Barcelona: Paidós, 1992

Otro clásico acerca de la imagen audiovisual. Resulta de interés el capítulo dedicado a describir cómo funciona el ojo humano.

BERGER, John (1970) *Modos de ver*. Barcelona: Gustavo Gili, 2000.

Un enfoque actualizado sobre la crítica del arte. El primer capítulo tiene especial interés para nuestro curso

COLOMER, T. (ed). *Siete llaves para valorar las historias infantiles*. Salamanca: Fundación Germán Sánchez Ruipérez, 2002

Incluye un capítulo interesante dedicado a la voz narrativa del ilustrador

DONDIS, D.A (1973 *La sintáxis de la imagen*. Barcelona: Gustavo Gili, 1985.

Si hablamos de lenguaje visual, dicho lenguaje debe forzosamente organizarse según determinadas pautas sintácticas. Interesante para quienes quieran profundizar más en ese tipo de análisis.

EISNER, Will (1990) *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona: Norma, 2002

(1998) *La narración gráfica*. Barcelona: Norma 2002

Las reflexiones ilustradas de un gran maestro del cómic ayudan a entender mejor algunas de las propiedades de los álbums ilustrados. Agudo y ameno.

El libro-álbum: Invención y evolución de un género para niños. Parapara Clave. Caracas, Banco del Libro (1999)

Conjunto de artículos que permite ofrecer una visión de conjunto de lo que es y ofrece un libro-álbum. Nos interesan particularmente los artículos de: Kiefer, Lewis, Moebius, Shulevitz y Lionni

GARCÍA PADRINO, Jaime (2004) *Formas y colores: la ilustración infantil en España*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha. (Arcadia; 9)

Resulta interesante tener a mano una historia de la ilustración. Esta se refiere a España, pero los alumnos catalanes encontraran una información muy fiable en la obra de Montserrat Castillo, y creemos que los demás podran encontrar alguna otra historia de la ilustración de su país.

GARDNER, Howard (1990) *Educación artística y desarrollo humano*. Barcelona: Paidós, 1994

Cualquiera de los tratados de Gardner sirve para enfocar mejor las relaciones entre arte e inteligencia. Este es particularmente interesante para nuestro enfoque.

GOMBRICH, Ernest H. (1963) *Meditaciones sobre un caballo de juguete*. Madrid: Debate, 1997

Cualquiera de los tratados de Gombrich aporta luz sobre el modo de interpretar la obra gráfica. De este tratado resultan de interés los capítulos dedicados a la caricatura.

MANGUEL, Alberto (2000) *Leer imagenes*. Madrid: Alianza, 2002

Con mucha erudición Manguel aporta distintos enfoques para comentar algunas imagenes seleccionadas por él. Quizá demasiado historicista para nuestro curso.

SALISBURY, Martin. *Ilustración de libros infantiles*. Barcelona: Acanto, 2005

Sencillo, bien ejemplificado y comprensible este manual para quienes desean dedicarse a la ilustración contiene toda cuanta información precisa un estudiante para saber cómo se ilustra.

STEINBERG, Sh.R & KINCHELOE, J.L. (comps) 1997. *Cultura infantil y multinacionales*. Madrid: Morata, 2000.

Para quienes quieran establecer airadas relaciones entre ilustraciones, juguetes y películas disneyanas.

TABERNERO SALA, Rosa. (2005) *Nuevas y viejas formas de contar. El discurso narrativo infantil en los umbrales del siglo XXI*. Zaragoza: Prensas universitarias de Zaragoza.

Fruto de una tesis doctoral, el libro dedica su segundo capítulo, pp. 70-92 a la ilustración, poniendo en entredicho que la ilustración actúa siempre como un paratexto, como pretenden algunos especialistas.

VIGOTSKI, L.S. (1982) *La imaginación y el arte en la infancia*. Madrid: Akal, 1986

Lo bueno, si breve, dos veces bueno. Para quienes quieran ahondar en cómo dibujan y piensan los niños. También del mismo autor, cuando tengan tiempo, no dejen de leer *Pensamiento y lenguaje*.

WALKER, John & CHAPLIN, Sarah (1997) *Una introducción a la cultura visual*. Barcelona: Octaedro, 2002.

Uno de los básicos contemporáneos para saber por donde va la actividad artística de la posmodernidad.

www.artsculture.education.fr

Interesante web sobre actividades didácticas de la imagen

Recomendaciones

DATOS IDENTIFICATIVOS**Proyecto Animación Audiovisual Tradicional**

Asignatura	Proyecto Animación Audiovisual Tradicional			
Código	P01M058V01303			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado e Animación Audiovisual			
Descriptor	Creditos ECTS	Caracter	Curso	Cuatrimestre
	12	OP	2º	1C
Idioma				
Departamento	Pintura			
Coordinador/a	Chavete Rodriguez, Jose			
Profesorado	Chavete Rodriguez, Jose			
Correo-e	chavete@uvigo.es			
Web				
Descripción general				

Competencias de titulación

Caracter A	Código	Competencias Específicas
	A1	(*)Conocer el objeto y finalidad de la Literatura infantil y la Animación audiovisual, y sus realizaciones creativas y artísticas más representativas.
	A2	(*)Conocer los procesos creativos y artísticos, educativos y de enseñanza-aprendizaje, para la producción del libro ilustrado y Animación audiovisual.
	A3	(*)Conocer y resolver dificultades específicas de los procesos de producción, enseñanza-aprendizaje, difusión y comercialización del libro ilustrado y la animación audiovisual
	A4	(*)Conocer y manejar instrumentos, recursos y métodos para la producción creativa y artística, la planificación e implementación educativa y la difusión y comercialización del Libro Ilustrado y la Animación audiovisual
	A5	(*)Conocer y aplicar procedimientos que favorezcan el aprendizaje y la práctica creativa y artística del Libro ilustrado y Animación audiovisual a través de plataformas virtuales.
	A6	(*)Capacidad para distinguir las características que definen y perfilan el texto literario, plástico y cinematográfico.
	A7	(*)Capacidad para identificar los elementos que caracterizan el Libro ilustrado y la Animación audiovisual
	A8	(*)Capacidad para analizar y contextualizar los principales hitos de la historia del Libro ilustrado y la Animación audiovisual
	A9	(*)Capacidad para aplicar los métodos de adaptación del texto literario y plástico a un formato audiovisual
	A10	(*)Capacidad para dominar los mecanismos de construcción del guión literario, plástico y cinematográfico.
	A11	(*)Capacidad para crear imágenes planas (dibujo, pintura...)
	A12	(*)Capacidad para desarrollar un storyboard para un Libro ilustrado y una Animación audiovisual.
	A13	(*)Capacidad para usar herramientas tecnológicas de creación de imágenes digitales
	A14	(*)Capacidad para operar con diversas técnicas de animación audiovisual
	A15	(*)Capacidad para producir un libro ilustrado y una animación audiovisual
	A16	(*)Capacidad para proyectar a distintos canales de comercialización el Libro ilustrado y la Animación audiovisual.

A17	(*)Capacidad para programar y organizar recursos humanos, técnicos y económicos en la producción de un Libro ilustrado y una Animación audiovisual
A18	(*)Capacidad para interpretar la legislación vigente en Literatura infantil y Animación audiovisual.
A19	(*)Capacidad para interesarse por la realidad social circundante.
A20	(*)Capacidad para apreciar favorablemente el trabajo en equipo.
A21	(*)Capacidad para esforzarse en ser reflexivo en el trabajo en general.
A22	(*)Capacidad para tomar conciencia de la necesidad de autoevaluación y el perfeccionamiento profesional
A23	(*)Capacidad para valorar la formación continua, entendiendo el trabajo creativo y artístico como una tarea inacabada y siempre mejorable
A24	(*)Capacidad para ordenar el trabajo profesional a través de metodologías activas, participativas y creativas
A25	(*)Capacidad para verificar que el trabajo profesional sea innovador y guiado siempre por un espíritu emprendedor
A26	(*)Capacidad para defender permanentemente la máxima calidad del proceso creativo y artístico.

Caracter B Código Competencias Transversales

B1	(*)Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con el estudio
B2	(*)Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
B3	(*)Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones (y los conocimientos y las razones últimas que las sustentan) a públicos especializados y no especializados de un modo claro sin ambigüedades
B4	(*)Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo

Competencias de materia

Competencias de materia	tipología	Competencias
(*)capacidad para crear figuras articuladas	saber hacer	A10 A15
(*)capacidad para caracterizar personajes	saber hacer	A10 A14 A16
(*)capacidad de animar una figura dentro de una historia	saber hacer	A15
(*)capacidad para manejar recursos informáticos en animación audiovisual	saber hacer	A15
(*)capacidad para desarrollar proyectos de animación y multimedia	saber hacer	A16 A17
(*)capacidad para usar recursos disponibles para la difusión de animaciones audiovisuales		A16 A17

Contenidos

Tema	
(*)- Propuesta	(*)- propuesta de guión - propuesta de rodaje (storyboard)
(*) - planificación y preparación.	(*)- creación de personajes y fondos. Dibujos, intercalados, fondos, color. - estudio de interpretación de personajes: lenguaje corporal, carácter, VOZ...
(*)- Rodaje	(*) rodaje de secuencias - procesado de imágenes - montaje de secuencias

(*)4- posproducción

(*)- posproducción
- grabación de voces
- efectos sonoros
- volcado a soporte definitivo (dvd, blue-ray...)

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Proyectos	15	250	265
Trabajos tutelados	15	17	32
Trabajos y proyectos	3	0	3

*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodologías

	Descripción
Proyectos	(*)Son realizados por los alumnos a instancia del tutor. Comprenderán todas las fases de una producción audiovisual (stop motion): narración, creación de personajes y fondos, grabación y posproducción.
Trabajos tutelados	(*)Los alumnos tendrán asignados una tutorización a lo largo de todo el proyecto elegido, recomendando la realización de los seminarios y talleres que se crearán como apoyo a dicha actividad

Atención personalizada

	Descripción
Trabajos y proyectos	(*)El alumno tendrá constantemente un tutor que atenderá todas las exigencias, la resolución de problemas, directrices y seguimiento de dicho proyecto.

Evaluación

	Descripción	Calificación
Trabajos y proyectos	(*)Para superar la asignatura, el alumno tendrá que demostrar todas las destrezas aprendidas durante el Master. Planificación, desarrollo, producción y posproducción serán los items a evaluar.	100
Otros		(*)

Otros comentarios y segunda convocatoria

Fuentes de información

Recomendaciones

DATOS IDENTIFICATIVOS**Proyecto Animación Audiovisual Stop Motion**

Asignatura	Proyecto Animación Audiovisual Stop Motion			
Código	P01M058V01304			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado e Animación Audiovisual			
Descriptor	Creditos ECTS	Caracter	Curso	Cuatrimestre
	12	OP	2º	1C
Idioma				
Departamento	Pintura			
Coordinador/a	Chavete Rodriguez, Jose			
Profesorado	Chavete Rodriguez, Jose			
Correo-e	chavete@uvigo.es			
Web				
Descripción general				

Competencias de titulación

Caracter A	Código	Competencias Específicas
	A1	(*)Conocer el objeto y finalidad de la Literatura infantil y la Animación audiovisual, y sus realizaciones creativas y artísticas más representativas.
	A2	(*)Conocer los procesos creativos y artísticos, educativos y de enseñanza-aprendizaje, para la producción del libro ilustrado y Animación audiovisual.
	A3	(*)Conocer y resolver dificultades específicas de los procesos de producción, enseñanza-aprendizaje, difusión y comercialización del libro ilustrado y la animación audiovisual
	A4	(*)Conocer y manejar instrumentos, recursos y métodos para la producción creativa y artística, la planificación e implementación educativa y la difusión y comercialización del Libro Ilustrado y la Animación audiovisual
	A5	(*)Conocer y aplicar procedimientos que favorezcan el aprendizaje y la práctica creativa y artística del Libro ilustrado y Animación audiovisual a través de plataformas virtuales.
	A6	(*)Capacidad para distinguir las características que definen y perfilan el texto literario, plástico y cinematográfico.
	A7	(*)Capacidad para identificar los elementos que caracterizan el Libro ilustrado y la Animación audiovisual
	A8	(*)Capacidad para analizar y contextualizar los principales hitos de la historia del Libro ilustrado y la Animación audiovisual
	A9	(*)Capacidad para aplicar los métodos de adaptación del texto literario y plástico a un formato audiovisual
	A10	(*)Capacidad para dominar los mecanismos de construcción del guión literario, plástico y cinematográfico.
	A11	(*)Capacidad para crear imágenes planas (dibujo, pintura...)
	A12	(*)Capacidad para desarrollar un storyboard para un Libro ilustrado y una Animación audiovisual.
	A13	(*)Capacidad para usar herramientas tecnológicas de creación de imágenes digitales
	A14	(*)Capacidad para operar con diversas técnicas de animación audiovisual
	A15	(*)Capacidad para producir un libro ilustrado y una animación audiovisual
	A16	(*)Capacidad para proyectar a distintos canales de comercialización el Libro ilustrado y la Animación audiovisual.

A17	(*)Capacidad para programar y organizar recursos humanos, técnicos y económicos en la producción de un Libro ilustrado y una Animación audiovisual
A18	(*)Capacidad para interpretar la legislación vigente en Literatura infantil y Animación audiovisual.
A19	(*)Capacidad para interesarse por la realidad social circundante.
A20	(*)Capacidad para apreciar favorablemente el trabajo en equipo.
A21	(*)Capacidad para esforzarse en ser reflexivo en el trabajo en general.
A22	(*)Capacidad para tomar conciencia de la necesidad de autoevaluación y el perfeccionamiento profesional
A23	(*)Capacidad para valorar la formación continua, entendiendo el trabajo creativo y artístico como una tarea inacabada y siempre mejorable
A24	(*)Capacidad para ordenar el trabajo profesional a través de metodologías activas, participativas y creativas
A25	(*)Capacidad para verificar que el trabajo profesional sea innovador y guiado siempre por un espíritu emprendedor
A26	(*)Capacidad para defender permanentemente la máxima calidad del proceso creativo y artístico.

Caracter B Código Competencias Transversales

B1	(*)Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con el estudio
B2	(*)Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
B3	(*)Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones (y los conocimientos y las razones últimas que las sustentan) a públicos especializados y no especializados de un modo claro sin ambigüedades
B4	(*)Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo

Competencias de materia

Competencias de materia	tipología	Competencias
(*)capacidad para crear figuras articuladas	saber hacer	A10 A15
(*) capacidad para caracterizar personajes	saber hacer	A10 A14
(*)capacidad de animar una figura dentro de una historia	saber hacer	A15
(*) capacidad para manejar recursos informáticos en animación audiovisual	saber hacer	A15
(*)capacidad para desarrollar proyectos de animación y multimedia	saber hacer	A16 A17
(*)capacidad para usar recursos disponibles para la difusión de animaciones audiovisuales	saber hacer	A16 A17

Contenidos

Tema	
(*)propuesta del Proyecto:	(*)- propuesta de guión - propuesta de rodaje (storyboard)
(*)preparación de materiales	(*)- creación y construcción material de personajes y objetos - estudio de interpretación de personajes: lenguaje corporal, carácter, voz
(*)rodaje	(*)- rodaje de secuencias - procesado de imágenes - montaje de secuencias

(*)posproducción

(*)- posproducción
- grabación de voces
- efectos sonoros
- volcado a soporte definitivo (DVD, Blue-Ray...)

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Trabajos tutelados	15	17	32
Proyectos	15	250	265
Trabajos y proyectos	3	0	3

*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodologías

	Descripción
Trabajos tutelados	(*)Los alumnos tendrán asignados una tutorización a lo largo de todo el proyecto elegido, recomendando la realización de los seminarios y talleres que se crearán como apoyo a dicha actividad
Proyectos	(*)Son realizados por los alumnos a instancia del tutor. Comprenderán todas las fases de una producción audiovisual (stop motion): narración, creación de personajes y fondos, grabación y posproducción.

Atención personalizada

	Descripción
Trabajos y proyectos	(*)El alumno tendrá constantemente un tutor que atenderá todas las exigencias, la resolución de problemas, directrices y seguimiento de dicho proyecto.

Evaluación

	Descripción	Calificación
Trabajos y proyectos	(*)para su aprobación, el alumno tendrá que demostrar todas las destrezas aprendidas durante el Master. Planificación, desarrollo, producción y posproducción serán los ítems a evaluar.	100
Otros		(*)

Otros comentarios y segunda convocatoria

Fuentes de información

Recomendaciones

DATOS IDENTIFICATIVOS**Implementación Didáctica: Recursos**

Asignatura	Implementación Didáctica: Recursos			
Código	P01M058V01305			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado e Animación Audiovisual			
Descriptor	Creditos ECTS	Caracter	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	2º	1C
Idioma				
Departamento	Dibujo			
Coordinador/a	García Ariza, Alberto Jose			
Profesorado	García Ariza, Alberto Jose			
Correo-e	albertoariza@uvigo.es			
Web				
Descripción general				

Competencias de titulación

Caracter A	Código	Competencias Específicas
	A1	(*)Conocer el objeto y finalidad de la Literatura infantil y la Animación audiovisual, y sus realizaciones creativas y artísticas más representativas.
	A2	(*)Conocer los procesos creativos y artísticos, educativos y de enseñanza-aprendizaje, para la producción del libro ilustrado y Animación audiovisual.
	A3	(*)Conocer y resolver dificultades específicas de los procesos de producción, enseñanza-aprendizaje, difusión y comercialización del libro ilustrado y la animación audiovisual
	A4	(*)Conocer y manejar instrumentos, recursos y métodos para la producción creativa y artística, la planificación e implementación educativa y la difusión y comercialización del Libro Ilustrado y la Animación audiovisual
	A5	(*)Conocer y aplicar procedimientos que favorezcan el aprendizaje y la práctica creativa y artística del Libro ilustrado y Animación audiovisual a través de plataformas virtuales.
	A6	(*)Capacidad para distinguir las características que definen y perfilan el texto literario, plástico y cinematográfico.
	A7	(*)Capacidad para identificar los elementos que caracterizan el Libro ilustrado y la Animación audiovisual
	A8	(*)Capacidad para analizar y contextualizar los principales hitos de la historia del Libro ilustrado y la Animación audiovisual
	A9	(*)Capacidad para aplicar los métodos de adaptación del texto literario y plástico a un formato audiovisual
	A10	(*)Capacidad para dominar los mecanismos de construcción del guión literario, plástico y cinematográfico.
	A11	(*)Capacidad para crear imágenes planas (dibujo, pintura...)
	A12	(*)Capacidad para desarrollar un storyboard para un Libro ilustrado y una Animación audiovisual.
	A13	(*)Capacidad para usar herramientas tecnológicas de creación de imágenes digitales
	A14	(*)Capacidad para operar con diversas técnicas de animación audiovisual
	A15	(*)Capacidad para producir un libro ilustrado y una animación audiovisual
	A16	(*)Capacidad para proyectar a distintos canales de comercialización el Libro ilustrado y la Animación audiovisual.
	A17	(*)Capacidad para programar y organizar recursos humanos, técnicos y económicos en la producción de un Libro ilustrado y una Animación audiovisual

A18	(*)Capacidad para interpretar la legislación vigente en Literatura infantil y Animación audiovisual.
A19	(*)Capacidad para interesarse por la realidad social circundante.
A20	(*)Capacidad para apreciar favorablemente el trabajo en equipo.
A21	(*)Capacidad para esforzarse en ser reflexivo en el trabajo en general.
A22	(*)Capacidad para tomar conciencia de la necesidad de autoevaluación y el perfeccionamiento profesional
A23	(*)Capacidad para valorar la formación continua, entendiendo el trabajo creativo y artístico como una tarea inacabada y siempre mejorable
A24	(*)Capacidad para ordenar el trabajo profesional a través de metodologías activas, participativas y creativas
A25	(*)Capacidad para verificar que el trabajo profesional sea innovador y guiado siempre por un espíritu emprendedor
A26	(*)Capacidad para defender permanentemente la máxima calidad del proceso creativo y artístico.

Caracter B Código Competencias Transversales

B1	(*)Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con el estudio
B2	(*)Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
B3	(*)Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones (y los conocimientos y las razones últimas que las sustentan) a públicos especializados y no especializados de un modo claro sin ambigüedades
B4	(*)Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo

Competencias de materia

Competencias de materia	tipología	Competencias
(*)Conocimiento básico sobre la maduración perceptiva del individuo	saber	A1
(*)Capacidad para comprender los procesos cognitivos en la percepción del audiovisual	saber	A2
(*)Capacidad para valorar los distintos contextos de aplicación didáctica de la animación audiovisual	saber	A4
-		
(*) 4. capacidad para generar recursos didácticos aplicables a la animación audiovisual en contexto educativo formal (infantil, primaria, secundaria)	saber saber hacer	A4 A5

Contenidos

Tema
(*)1- evolución psicológica y maduración perceptiva (*)
2- mediación en la recepción de la animación audiovisual
3- animación audiovisual y educación formal (infantil, primaria, secundaria)
4- planteamientos didácticos y creación de recursos didácticos aplicables a la animación audiovisual
5- animación audiovisual y nuevas formas de ocio contemporáneas

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Presentaciones/exposiciones	37	0	37

Sesión magistral	9	0	9
Trabajos de aula	48	90	138
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	3	0	3

*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodologías

	Descripción
Presentaciones/exposiciones	(*)Los alumnos a lo largo del curso tendrán que realizar trabajos que posteriormente los presentarán individualmente o en grupo al resto de sus compañeros.
Sesión magistral	(*)Los contenidos teóricos se impartirán a la totalidad del alumnado con medios audiovisuales e informáticos.
Trabajos de aula	(*)Los distintos programas informáticos aplicados al mundo educativo se desarrollarán directamente en el aula, así como otras prácticas contenidas en el Programa docente, siempre bajo la supervisión del profesor.

Atención personalizada

	Descripción
Trabajos de aula	(*)el profesorado estará siempre a disposición del alumno en todas aquellas tareas de aula que se programen. Los trabajos son supervisados diariamente desde el comienzo, hasta su finalización.

Evaluación

	Descripción	Calificación
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	(*)Los alumnos que no superen la totalidad de la asignatura o parte de ella, tendrán que realizar una prueba práctica y teórica en la que demuestre que ha superado las competencias que no ha superado durante el curso	100
Otros		(*)

Otros comentarios y segunda convocatoria

Fuentes de información

Recomendaciones

Otros comentarios

(*)La asistencia es obligatoria. La evaluación es continua, por lo que se perderá esta condición cuando el alumno falte a las clases de manera injustificada y continuada. Solo tendrá derecho al examen final en el cual tendrá que presentar todos los trabajos pedidos por el profesor a lo largo del cuatrimestre.

DATOS IDENTIFICATIVOS**Prácticas en Empresas**

Asignatura	Prácticas en Empresas			
Código	P01M058V01401			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado e Animación Audiovisual			
Descriptor	Creditos ECTS	Caracter	Curso	Cuatrimestre
	18	OB	2º	2C
Idioma				
Departamento	Pintura			
Coordinador/a	Chavete Rodriguez, Jose			
Profesorado	Chavete Rodriguez, Jose			
Correo-e	chavete@uvigo.es			
Web				
Descripción general				

Competencias de titulación

Caracter A	Código	Competencias Específicas
	A1	(*)Conocer el objeto y finalidad de la Literatura infantil y la Animación audiovisual, y sus realizaciones creativas y artísticas más representativas.
	A2	(*)Conocer los procesos creativos y artísticos, educativos y de enseñanza-aprendizaje, para la producción del libro ilustrado y Animación audiovisual.
	A3	(*)Conocer y resolver dificultades específicas de los procesos de producción, enseñanza-aprendizaje, difusión y comercialización del libro ilustrado y la animación audiovisual
	A4	(*)Conocer y manejar instrumentos, recursos y métodos para la producción creativa y artística, la planificación e implementación educativa y la difusión y comercialización del Libro Ilustrado y la Animación audiovisual
	A5	(*)Conocer y aplicar procedimientos que favorezcan el aprendizaje y la práctica creativa y artística del Libro ilustrado y Animación audiovisual a través de plataformas virtuales.
	A6	(*)Capacidad para distinguir las características que definen y perfilan el texto literario, plástico y cinematográfico.
	A7	(*)Capacidad para identificar los elementos que caracterizan el Libro ilustrado y la Animación audiovisual
	A8	(*)Capacidad para analizar y contextualizar los principales hitos de la historia del Libro ilustrado y la Animación audiovisual
	A9	(*)Capacidad para aplicar los métodos de adaptación del texto literario y plástico a un formato audiovisual
	A10	(*)Capacidad para dominar los mecanismos de construcción del guión literario, plástico y cinematográfico.
	A11	(*)Capacidad para crear imágenes planas (dibujo, pintura...)
	A12	(*)Capacidad para desarrollar un storyboard para un Libro ilustrado y una Animación audiovisual.
	A13	(*)Capacidad para usar herramientas tecnológicas de creación de imágenes digitales
	A14	(*)Capacidad para operar con diversas técnicas de animación audiovisual
	A15	(*)Capacidad para producir un libro ilustrado y una animación audiovisual
	A16	(*)Capacidad para proyectar a distintos canales de comercialización el Libro ilustrado y la Animación audiovisual.
	A17	(*)Capacidad para programar y organizar recursos humanos, técnicos y económicos en la producción de un Libro ilustrado y una Animación audiovisual

A18	(*)Capacidad para interpretar la legislación vigente en Literatura infantil y Animación audiovisual.
A19	(*)Capacidad para interesarse por la realidad social circundante.
A20	(*)Capacidad para apreciar favorablemente el trabajo en equipo.
A21	(*)Capacidad para esforzarse en ser reflexivo en el trabajo en general.
A22	(*)Capacidad para tomar conciencia de la necesidad de autoevaluación y el perfeccionamiento profesional
A23	(*)Capacidad para valorar la formación continua, entendiendo el trabajo creativo y artístico como una tarea inacabada y siempre mejorable
A24	(*)Capacidad para ordenar el trabajo profesional a través de metodologías activas, participativas y creativas
A25	(*)Capacidad para verificar que el trabajo profesional sea innovador y guiado siempre por un espíritu emprendedor
A26	(*)Capacidad para defender permanentemente la máxima calidad del proceso creativo y artístico.

Caracter B Código Competencias Transversales

B1	(*)Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con el estudio
B2	(*)Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
B3	(*)Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones (y los conocimientos y las razones últimas que las sustentan) a públicos especializados y no especializados de un modo claro sin ambigüedades
B4	(*)Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo

Competencias de materia

Competencias de materia	tipología	Competencias
-------------------------	-----------	--------------

Contenidos

Tema

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Prácticum	0	430	430
Informes/memorias de prácticas externas o prácticum	0	20	20

*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodologías

	Descripción
Prácticum	(*) Es una práctica guiada fuera del ámbito universitario y relacionada con el mundo profesional al que está dirigido este Master. Se nombrará un coordinador dentro de cada una de las instituciones o empresas y que velarán por la calidad y desarrollo de dichas prácticas.

Atención personalizada

	Descripción
Informes/memorias de prácticas externas o prácticum	(*)el profesorado, en este caso el tutor asignado, atenderá las necesidades e consultas do alumnado relacionadas con sus prácticas, proporcionándole orientación, apoyo e motivación no proceso de aprendizaje. Esta actividad puede desenvolverse de forma presencial ou de forma non presencial, a través do correo electrónico.

Evaluación

	Descripción	Calificación
Informes/memorias de prácticas externas o prácticum	(*el alumnos tendrá que realizar un informe del trabajo desarrollado en la empresa donde ha hecho las prácticas. Dada la naturaleza de este Master, es posible que dicho informe pueda venir acompañado de trabajos prácticos (libro o animación audiovisual) los cuales serán también evaluados.	100
Otros		(*)

Otros comentarios y segunda convocatoria**Fuentes de información****Recomendaciones**

DATOS IDENTIFICATIVOS**Trabajo Fin de Máster**

Asignatura	Trabajo Fin de Máster			
Código	P01M058V01402			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado e Animación Audiovisual			
Descriptor	Creditos ECTS	Caracter	Curso	Cuatrimestre
	12	OB	2º	2C
Idioma				
Departamento	Pintura			
Coordinador/a	Chavete Rodriguez, Jose			
Profesorado	Chavete Rodriguez, Jose			
Correo-e	chavete@uvigo.es			
Web				
Descripción general				

Competencias de titulación

Caracter A	Código	Competencias Específicas
	A1	(*)Conocer el objeto y finalidad de la Literatura infantil y la Animación audiovisual, y sus realizaciones creativas y artísticas más representativas.
	A2	(*)Conocer los procesos creativos y artísticos, educativos y de enseñanza-aprendizaje, para la producción del libro ilustrado y Animación audiovisual.
	A3	(*)Conocer y resolver dificultades específicas de los procesos de producción, enseñanza-aprendizaje, difusión y comercialización del libro ilustrado y la animación audiovisual
	A4	(*)Conocer y manejar instrumentos, recursos y métodos para la producción creativa y artística, la planificación e implementación educativa y la difusión y comercialización del Libro Ilustrado y la Animación audiovisual
	A5	(*)Conocer y aplicar procedimientos que favorezcan el aprendizaje y la práctica creativa y artística del Libro ilustrado y Animación audiovisual a través de plataformas virtuales.
	A6	(*)Capacidad para distinguir las características que definen y perfilan el texto literario, plástico y cinematográfico.
	A7	(*)Capacidad para identificar los elementos que caracterizan el Libro ilustrado y la Animación audiovisual
	A8	(*)Capacidad para analizar y contextualizar los principales hitos de la historia del Libro ilustrado y la Animación audiovisual
	A9	(*)Capacidad para aplicar los métodos de adaptación del texto literario y plástico a un formato audiovisual
	A10	(*)Capacidad para dominar los mecanismos de construcción del guión literario, plástico y cinematográfico.
	A11	(*)Capacidad para crear imágenes planas (dibujo, pintura...)
	A12	(*)Capacidad para desarrollar un storyboard para un Libro ilustrado y una Animación audiovisual.
	A13	(*)Capacidad para usar herramientas tecnológicas de creación de imágenes digitales
	A14	(*)Capacidad para operar con diversas técnicas de animación audiovisual
	A15	(*)Capacidad para producir un libro ilustrado y una animación audiovisual
	A16	(*)Capacidad para proyectar a distintos canales de comercialización el Libro ilustrado y la Animación audiovisual.
	A17	(*)Capacidad para programar y organizar recursos humanos, técnicos y económicos en la producción de un Libro ilustrado y una Animación audiovisual

A18	(*)Capacidad para interpretar la legislación vigente en Literatura infantil y Animación audiovisual.
A19	(*)Capacidad para interesarse por la realidad social circundante.
A20	(*)Capacidad para apreciar favorablemente el trabajo en equipo.
A21	(*)Capacidad para esforzarse en ser reflexivo en el trabajo en general.
A22	(*)Capacidad para tomar conciencia de la necesidad de autoevaluación y el perfeccionamiento profesional
A23	(*)Capacidad para valorar la formación continua, entendiendo el trabajo creativo y artístico como una tarea inacabada y siempre mejorable
A24	(*)Capacidad para ordenar el trabajo profesional a través de metodologías activas, participativas y creativas
A25	(*)Capacidad para verificar que el trabajo profesional sea innovador y guiado siempre por un espíritu emprendedor
A26	(*)Capacidad para defender permanentemente la máxima calidad del proceso creativo y artístico.

Caracter B Código Competencias Transversales

B1	(*)Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con el estudio
B2	(*)Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
B3	(*)Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones (y los conocimientos y las razones últimas que las sustentan) a públicos especializados y no especializados de un modo claro sin ambigüedades
B4	(*)Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo

Competencias de materia

Competencias de materia	tipología	Competencias
(*)Conocimiento de los modos de presentación pública del Trabajo Fin de Máster	saber hacer	A24
(*)Capacidad para elaborar Textos críticos relacionados con el Trabajo Fin de Máster realizado	saber hacer	B3 B4
(*)Capacidad para introducir el Trabajo Fin de Máster en el mercado	saber hacer Saber estar /ser	A16 A17
(*)Capacidad para aportar soluciones personales al trabajo realizado	saber hacer	B1 B2
(*)Capacidad para analizar y valorar otros trabajos	saber hacer Saber estar /ser	A21 A22

Contenidos

Tema	
(*)Punto único: Planteamiento y estudio de coordinación del trabajo de fin de Master. Aspectos, características y tipología de proyectos dentro de nuestro ámbito.	(*)1-planificación y coordinación de una animación audiovisual o del Libro Ilustrado. 2-Capacidad de resolución material de todas las fases de dicha planificación. 3- Concreción de los resultados en una memoria explicativa del proyecto planteado.

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Trabajos tutelados	38	250	288
Actividades introductorias	6	0	6
Trabajos y proyectos	0	6	6

*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodologías

	Descripción
Trabajos tutelados	(*)El alumno será tutelado por un profesor, quien revisará temporalmente el trabajo que realiza. Corregirá, encauzará o aconsejará todo aquello que crea conveniente para que el trabajo de fin de Master concluya satisfactoriamente.
Actividades introductorias	(*)Un profesorado específico informará al alumnado de todos aquellos aspectos que tiene que contener un Trabajo de Fin de Master. Objetivos, Planificación, Metodología, etc.

Atención personalizada

	Descripción
Trabajos tutelados	(*) El alumnado tendrá asignado un Tutor que velará por el seguimiento y buen funcionamiento del Trabajo de Fin de Master. Dicho tutor fijará con cada alumno los horarios y frecuencia de entrega de trabajos, correcciones, resolución de problemas, etc.

Evaluación

	Descripción	Calificación
Trabajos y proyectos	(*) presentación y defensa pública ante tribunal, del Trabajo de Fin de Master. Evaluación global del proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias y conocimientos. Calificación final de 0 a 10 según la legislación vigente.	100
Otros		(*)

Otros comentarios y segunda convocatoria

Fuentes de información

(*)

No hay bibliografía específica para este trabajo. Es la compilación de los libros recomendados a lo largo del Master. Sólo para el informe escrito se recomiendan las sugerencias que sobre notas, datos bibliográficos, pies de página, etc, contiene el libro de Umberto Eco: "como se hace una tesis".

Recomendaciones